

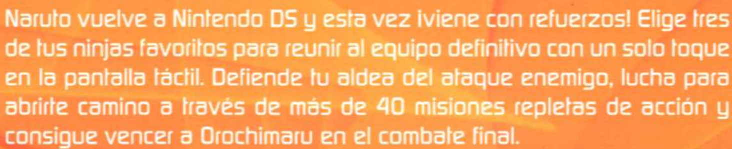
Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
TODO LO MEJOR DE NINTENDO
TRUCOS
LAS ÚLTIMAS CLAVES PARA TUS VIDEOJUEGOS
ACCIÓN REALISTA EN Wii
DISASTER
DAY OF CRISIS
LAS MEJORES REVIEWS DE
BATMAN y SONIC
53
JUEGOS NUEVOS
HOUSE OF THE DEAD OVERKILL EL PROFESOR LAYTON OVERLORD MADWORLD FRAGILE TENCHU 4 GUITAR HERO ON TOUR DECADES TRACKMANIA DS STAR WARS CLONE WARS LIGHTSABER DUELS DE BLOB ROCK BAND DRAGON QUEST IV LOCK'S QUEST MEGAMAN 9 FIFA 09 VIVA PIÑATA POCKET PARADISE KORG DS-10 NINJA TOWN PHOENIX WRIGHT T&T LOST IN BLUE 3 FLOWER, SUN AND RAIN...
NÚMERO 13
GLOBUS
00013
8 413042 502166
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!





EL ÚLTIMO EQUIPO









NGAMER

NÚMERO 13

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Miriam Llano
mllano@globuscom.es

Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Carlos González, David Caballero, Toni García, Mario Fernández y Omar Álvarez.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 3/09 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial

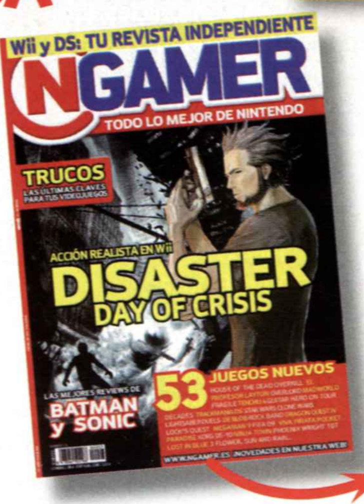


Justo en el momento que cerrábamos este nuevo número de NGamer, Nintendo desvelaba los secretos tras su conferencia de Tokio, en el que anunciaba un nuevo modelo de DS, llamada DSi. Cuenta con un tamaño menor (alrededor de un 12%), con una pantalla ligeramente mayor y una cámara de 3 megapíxeles, entre sus novedades principales. Pero los que ya tenemos DS (casi todos), y estamos contentos con ella, no nos hemos quedado sin un trozo del pastel. Los rumores sobre el resurgimiento de una nueva franquicia no sólo se han cumplido, sino que lo han hecho por triplicado: habrá nuevos *Punch Out!!, Sin & Punishment, Dinasty Warriors, Tales of* y *Another Code.* Es lo que queríamos, y es lo que nos han dado.

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

EN PORTADA

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA



NOVEDADES EN LA WEB

Entra y descubre toda la actualidad del Universo Nintendo con las últimas noticias del sector.

Te adelantamos qué previews llenarán nuestras páginas, con los mejores juegos que están por salir.

Y podrás consultar todos los detalles y las notas de los juegos analizados en nuestras reviews.

Además, participa en nuestro foro, torneos online, encuestas, diseña tu portada y los mejores concursos y sorteos donde podrás ganar fantásticos juegos y periféricos para Wii y Ds.

www.ngamer.es



Una nueva oportunidad de jugar a un clásico inexplorado
DRAGON QUEST IV p 56

EN ESTE NÚMERO

PREVIEW HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL PAG. 14

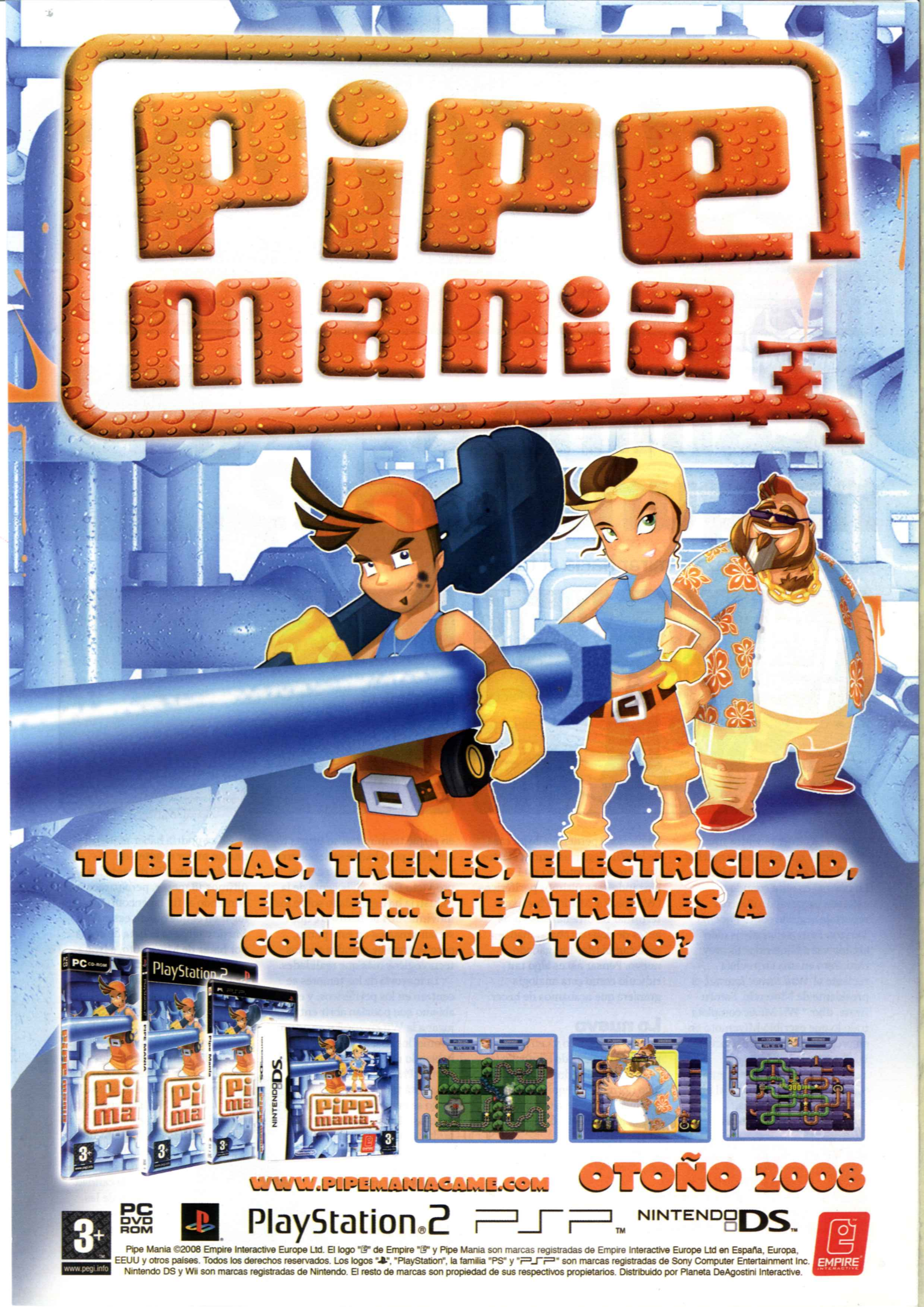
PREVIEW MADWORLD PAG. 22

REVIEW DE BLOB PAG. 52

PÁG. 44 LEGO BATMAN
"Sorprende ver el mismo estilo Batman"

NÚMERO 13

Sumario


Pipe Mania
TUBERÍAS, TRENES, ELECTRICIDAD, INTERNET... ¿TE ATREVES A CONECTARLO TODO?
PC CD-ROM
PlayStation 2
PSP
NINTENDO DS
WWW.PIPEMANIAGAME.COM
OTOÑO 2008
3+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PlayStation 2
PSP™
NINTENDO DS™
EMPIRE INTERACTIVE
Pipe Mania ©2008 Empire Interactive Europe Ltd. El logo "" de Empire "" y Pipe Mania son marcas registradas de Empire Interactive Europe Ltd en España, Europa, EEUU y otros países. Todos los derechos reservados. Los logos "", "PlayStation", la familia "PS" y "PSP" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo DS y Wii son marcas registradas de Nintendo. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos propietarios. Distribuido por Planeta DeAgostini Interactive.

VAYA TELA

ESTE MES 5000 ZOMBIS, **UN MILLÓN** DE JUEGOS. **1** DESPIDO A DAVID, **2** A RAMÓN Y LUCÍA, **3** A OMAR, **7** A MARIO.

FRASE DEL MES
"Dinero." Shinji Mikami explica francamente por qué él y Suda51 están trabajando con EA.

LO MÁS
- Comida rápida
- Tiempo al móvil
- Firmwares
- Dreamcast
- Tranquilidad

5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER 01 Los 8 bits están de moda 02 La Dreamcast revindica su posición 03 Conoce al Gato Ninja 04 La Wii te hace bailar 05 A ser hippie y hacer una preview y una review del mismo juego.

LA GRAN NOTICIA

¿Camino a ninguna parte?

Nintendo empieza a mirar hacia el futuro...

La sonrisa dice "confiad en mí". Los ojos dicen "matar"



Lo que este tipo le hace al otro tipo es lo que Nintendo le hace a la gente que se mete con ellos.



Los escritores inteligentes podrían hacer un gran chiste *Overlord*/Yamauchi. Una pena que no seamos inteligentes.

En NGamer tenemos una frase que repetimos mucho: "me he quedado sin ideas". Lo normal es oírla cuando estamos preparando el sexto reportaje seguido sobre *Phoenix Wright*. Pero ¿se la habéis oído alguna vez a Nintendo? Es muy raro. Pero en una entrevista reciente al *Wall Street Journal*, el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, dijo: "*Wii Music* completa todo lo que escribió Miyamoto en su propuesta cuando se le ocurrió la idea para la Wii".

En Internet, que es la fuente de todo mal, la gente se tomó al pie de la letra estas palabras, interpretando que las cosas empiezan a perder fuelle en casa de la Wii. Según aseguran ciertos detractores, Nintendo está lanzando esos últimos periféricos (WiiSpeak y MotionPlus) para terminar de ordeñar sus vacas antes de dejarlas abandonadas para cambiarlas por ganado nuevo. Pensar así es algo tan ridículo como esta analogía granjera que acabamos de hacer.

Lo nuevo

Se está trabajando ya en la próxima consola de Nintendo (el propio Iwata lo admite), pero es algo normal. "El equipo de hardware empezó a trabajar en la nueva máquina desde el momento en el que terminaron su proyecto anterior, pero lo que se les ocurra no tiene por qué llegar a ser un producto final". Sí, la gente de la industria ha especulado sobre los movimientos de hardware que serían sensatos en este punto, pero se trata de grandes sueños tecnológicos más que realidades.

La mayoría de los temores se centran en los periféricos, y el gran abismo que podrían abrir entre jugar a la Wii en 2008 y en 2009. Krome, los de *Clone Wars*, han hablando con cierta irritación del MotionPlus (el juego de espadas láser está tan avanzado que ya no se puede modificar), y muchas páginas aprovechan la situación para lanzar el equivalente en Internet a tomates podridos. Hablamos de foros muy mal escritos, para gente de pocas luces.

Sí, se podría haber manejado mucho mejor el goteo de periféricos de Wii durante los últimos 18 meses, pero parece que Nintendo al fin ha encontrado el lugar en el que quiere estar. *Wii Music* completa la lista de cosas por hacer de Miyamoto, e Iwata comenta que "no tenemos planes de lanzar muchas más cosas". Hemos tardado casi dos años en llegar aquí, pero al fin tenemos ante nosotros la Wii completa. Y apenas necesita dos metros cuadrados para expandir sus periféricos de plástico. Normal que Greenpeace se enfadase.

Lo que Nintendo necesita ahora mismo es mostrarle al mundo que los estudios usan su máquina. Y en ese aspecto, es innegable el aumento de calidad en los títulos de las thirds: lo hemos notado en lo que

"YA SE TRABAJA EN LA PRÓXIMA CONSOLA DE NINTENDO"

Esto es un arte oficial de *Kororinpa 2*. Es la historia de una chica y su hormiga.


Cuidado, Lara: Pitfall Harry va a por ti.

"SI LAS AGUAS NO ESTUVIESEN REVUELTAS, NO SERÍA LA Wii"

hemos jugado este mes (*Fatal Frame IV*, *de Blob* y *Lego Batman*), que junto a *Madworld*, *Dead Rising* y 'Rock Guitar Band Hero', componen la mejor temporada.

Llamada germana

Aparte de las quejas por Internet, recordemos el éxito de la GC de Leipzig en agosto. Sega cementó su posición con el extraordinario *Madworld* y *House of the Dead: Overkill*. Konami nos ofreció su mejor *Castlevania* para DS hasta la fecha y resucitó *Kororinpa*. EA nos prometió juegos de tenis que usarán MotionPlus y Codemasters nos mostró el bastante divertido *Overlord*. Y Activision lo redondeó con un vistazo a... *Pitfall: The Big Adventure*, pero con un estupendo *Call of Duty*.

Aunque, oye, si las aguas no estuviesen algo revueltas, no sería la Wii. Ignorad las brillantes luces rojas de alarma; el centro de diversión de Nintendo está aquí para quedarse.



Kororinpa 2: una mezcla de belleza y grandes frustraciones.

EL GRAN ESPECULÓMETRO...

¡Cuidado! ¡Se aproximan grandes rumores!

¿Quién es ese tipo de rojo que está gritando extrañas profecías para el futuro? Vaya, pero si es el nuevo miembro del equipo NGamer, el todopoderoso Especulómetro. Si le introducimos algunos detalles vagos, será capaz de soltar una montaña de rumores jugosos. Este mes, presta toda su atención a la Wii 2.

SPOCK, TENEMOS UNA Wii

Nintendo ha licenciado una patente para un artefacto capaz de leer información almacenada holográficamente. La Wii tiene una capacidad de almacenamiento muy reducida, por lo que esta novedosa tecnología podría ser la solución. ¿Cómo funciona? Ni idea. Imaginaos al doctor holográfico de Star Trek llenándose los bolsillos de partidas guardadas, y posiblemente por ahí vayan los tiros.


El doctor holográfico: esa sonrisa es hipnótica...

POSIBILIDAD REMOTA

Aquí os dejamos una jugosa especulación: un rumor sobre un rumor. En teoría, Motus está trabajando en un mando con sensor de movimiento para la Xbox 360, y su diseño suizo podría convertirse en un Wiimando más avanzado para la Wii 2. Funciona como un mando o se separa en dos para el combo nunchaco/Wiimando o para jugar con un amigo. Nintendo debería seguirle la pista a este aparato.


Se parece a una salchicha alemana. Se controla igual.

UN ANÁLISIS PELIGROSO

La vida de analista debe de ser fácil. Te sientas en casa y te pagan por imaginar cosas fáciles. Un nuevo diseño de DS, otro juego de *Mario*, *FIFA 2010*: cuanto más obvia sea la observación, mejor estarás haciendo tu trabajo. No es ninguna sorpresa que digan que la próxima Wii tendrá (redoble de tambores) mejores gráficos y funcionará perfectamente en televisores HD. ¿Qué será lo próximo?

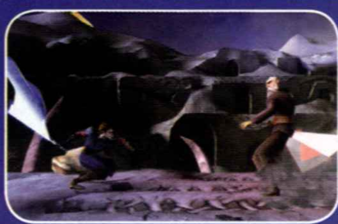


TU REVISTA DE Wii Nº1

TODOS MUERTOS P12



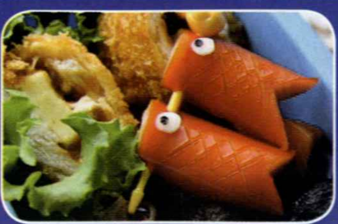
DUELOS CLÓNICOS P38



DESASTRES NATURALES P36



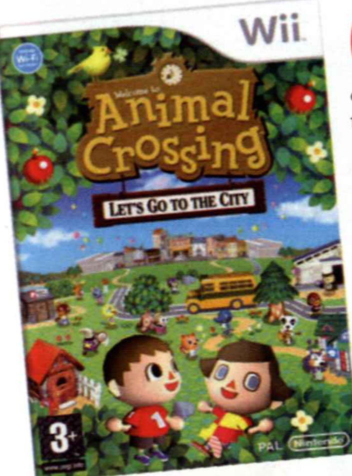
20 EXPERIENCIAS P66



¡POR FIN! (CASI) TODO

NINTENFECHAS

¡Vamos a la Ciudad! Dice *Animal Crossing*



Con *Wario* en las manos (por cierto, tenéis que ver esto: **tinyurl.com/4lh3df**. Que lo veáis ya, parad de leer), Nintendo nos dejó temblorosos sin saber cuándo o cómo podríamos echarle el guante al resto de sus títulos para la recta final del año. Era necesario un calendario para ir haciendo cuentas, cartas a Reyes, sugerencias sutiles a parejas y demás. NoE ha aclarado en cierto modo el asunto, pero ha dejado cabos sin atar.

Cuando leáis estas líneas acabará de llegar a las tiendas, el día 10, *KORG DS-10*, el sintetizador musical con modo multijugador. Cerca estará ya el día de la crisis de *Disaster*, exactamente el 24 de octubre, catástrofe para la que os habréis preparado con nuestro reportaje especial de este número.

Cuatro son los lanzamientos colocados en noviembre. Los más habilidosos tendréis el mismo día 7 una apuesta para el televisor y otra portátil: los quirófanos cooperativos de *Trauma Center: New Blood* y los rompecabezas de *El Profesor Layton*, cuyas primeras impresiones también podéis consultar en esta NGamer. Una semana después (día 14) se ha fijado por fin *Wii Music*, para dar la nota. Y el 21 volvemos a DS para *Pokémon Ranger: Shadows of Almia*.



La fecha de salida de *Animal Crossing*, la más solicitada en vuestras cartas, será algún viernes del mes de diciembre, pero Nintendo no ha dado dato adicional (ni precio, ni comentario sobre WiiSpeak), salvo el nuevo subtítulo para nuestro territorio: *Let's Go to the City*. Otro para Wii, *Naruto Clash of Ninja Revolution 2*, cerrará el año Nintendo.

Algo más lejos quedan los títulos de DS que Nintendo traerá durante el primer trimestre de 2009. Están *Kirby Super Star Ultra*, *Rythnm Heaven* y el nuevo *Mystery Case*. Nada sobre Wii para el nuevo año. Más info en NGamer 14.

PARA FLECHAZOS Wii, O NO

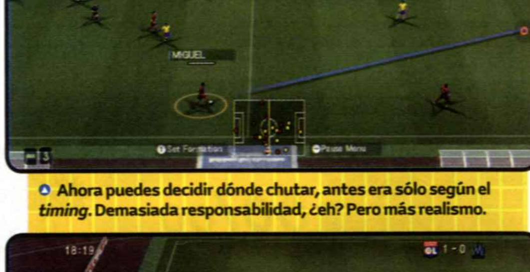
¿PES HAY DE NUEVO, VIEJO?

2009 llevará control clásico y revolucionario. Y mezcla

Pro Evolution Soccer 2009 tendrá opciones para los "pro" que dominaron el innovador de principios de año y para los "pro" de toda la vida, según ha confirmado su productor Akiyoshi Chosogabe.

El nuevo *PES*, que saldrá en primavera, se podrá jugar con una evolución del rompedor sistema de flechas de su primera versión, en el que ahora sí se podrá decidir la dirección del disparo, indicándola previamente con B. Los jugadores que tanto añoraron poder echarse unos partidos con sus amigos acostumbrados al control de siempre de cruceta y botones podrán volver a invitarlos, pues se ha incorporado esta opción con Wiimando en horizontal o mando clásico. ¿Se dejará de experimentar la novedad? ¿Habrá desequilibrio? Para rizar el rizo, existirá la variación de jugar a dobles de forma cooperativa: uno a la antigua y otro con el equipo.

La Liga Master, un CaMiino de Campeones y un online mejorado ponen el resto.

Ahora puedes decidir dónde chutar, antes era sólo según el *timing*. Demasiada responsabilidad, ¿eh? Pero más realismo.



Con el Wiimando en horizontal nos faltan botones. ¿Será algo así como un *PES Land Shake to Shoot?*

¡ES LA HORA DE LAS TORTAS!

SMACK EN ESPAÑA

Las estrellas del pressing catch se pegan por Madrid

¿Habéis notado algún temblor de tierra últimamente? No os asustéis, porque con motivo de la presentación del nuevo *WWE Smackdown vs Raw 09* las estrellas del pressing catch se pasaron por Madrid para luego acabar, cómo no, a mamporros en el cuadrilátero.

Pero antes nos enseñaron las maravillas del nuevo juego, que incluirá la posibilidad de controlar a mujeres luchadoras, conocidas como "Divas". Así que ahora ya podéis cumplir vuestra fantasía de jugar, en bucle infinito, entre las preciosas Candice Michelle y Kelly Kelly. El sueño de todo fan de la lucha libre. Además tendrá varias mejoras gráficas, más personajes y, por supuesto, nuevos movimientos. En el evento también se encontraban C.M. Punk, que nos contó que le encantaría pelear contra George Bush, Santino Marella, y Chris Jericho, entre otros. Lo mejor fueron las partidas con sus respectivos modelos virtuales, comentadas de primera mano por los mismísimos Héctor del Mar y Fernando Costilla.



¿Os imagináis salir con Candice Michelle o Kelly Kelly? Son guapas pero... Ouch.



Santino Marella sabe poner cara de molar. Se nota que es italiano...

¡MONSTER HUNTER TRI!

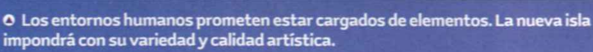
REVOLUCIÓN JAPÓN

Exclusivas y apuestas niponas que ponen el catálogo Wii al rojo

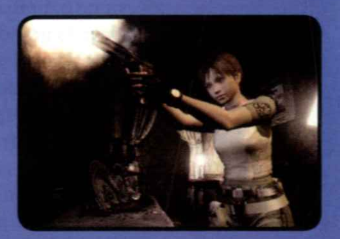
Si en los últimos meses se notaba un despertar en el desarrollo japonés para Wii con nuevos títulos exclusivos y originales, los recientes anuncios auguran un apoyo de calidad y en cantidad.

Monster Hunter 3 Tri-. Ése es el primero. Un año sin verlo y ahora la exclusiva más importante de Wii se presenta por todo lo alto con unos escenarios detalladísimos, acciones de supervivencia, escenas y combates de buceo, nuevo bestiario y online cooperativo a 4 jugadores. De Capcom también sorprendió la novedad –de momento, también exclusiva– de llevar a la consola su última arcade de lucha *Tatsunoko vs. Capcom*, de la serie *VS* de *crossovers* que ahora sustituye a la Marvel o a SNK por la productora de Evangelion (y otra infinidad de éxitos). Menos inesperado es el anuncio de que el *Resident Evil* "Remake" se trasladará, casi tal cual, a Wii. Esta última pareja se puede quedar en Japón, pero por ejemplo el nuevo *Bleach* de SEGA, con sistema de lucha 3D, online y preparado por Treasure, es seguro que volará a oOccidente. Para acabar, las promesas: Suda51 con Mikami y el apoyo de EA, haciendo uno de terror. Y Yoshiki Okamoto (el de *Folklore)* intentando traer sus ideas a Wii.





Los entornos humanos prometen estar cargados de elementos. La nueva isla impondrá con su variedad y calidad artística.





El estilo es similar a *SFIV*: 3D lateral-clásico. ¿Saldrá Chicho Terremoto?

HUMILDES Y RENTABLES

Nintendo genera 'kilo y medio' por empleado

Con el excepcional estado económico de la casa, gracias al éxito sin precedentes de Wii, DS y su software, Nintendo alcanza un beneficio de 1,6 millones de dólares por cada uno de sus 3.000 empleados. El estudio de *Financial Times* compara algo poco común: que las cifras de "una compañía de electrónica" como es, en cierto modo, superen a las de un banco de inversión como Goldman Sachs, que en su mejor ejercicio alcanzó los 1,24 millones. En el banco los beneficios repercuten en una compensación y en Nintendo van para los accionistas. Pese a ello, los de la N se mantienen humildes: "no notamos el éxito, sólo el incremento de horas extra".



"No es probable que los programadores comiencen a ir al trabajo en Maseratis". ¿Y en Ferraris?



"Los programadores de *Mario Galaxy* generarán más que lo que haya conseguido jamás el banquero medio de Goldman". Pues que los pongan de banqueros.





AVE FÉNIX SEGA

Estoy completamente seguro de que habéis notado el cambio de polítca y calidad en los juegos de Sega previstos para corto, medio y largo plazo. Es curioso recordar la mítica batalla que mantenían Nintendo y Sega a principios de los noventa –parecían el PSOE y el PP– y compararla con la actual situación. No es la primera vez que oigo comentarios de jugadores hardcore y compañeros del sector, diciendo que Sega está "salvando" las consolas de Nintendo de la dichosa ola de "training-juegos". Admitámoslo, no todos estos títulos tienen la calidad necesaria y



muchos de ellos pecan de poco profundos, subiéndose al dólar para surfear la ola de las modas. En la saturación está el conflicto con tanto juego para mejorar tu mente, entrenar a tu perro, entrenar a tu hermano con sobrepeso, entrenar a tu entrenador, aprender inglés, a cocinar, a montar a caballo e incluso a ser mamá. Demencial. Ahora pensad en esto: *Sonic Rush, Sonic y los Anillos Secretos, House of the Dead 2 y 3 y Ghost Squad* ambos bastante mejores que el flojo *Umbrella Chronicles de Capcom*, el *Sonic Chronicles* desarrollado por Bioware, *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*, *Sega Superstar Tennis* cuya versión DS era especialmente buena, etc. El futuro es aún más prometedor con el sangriento *Madworld* ¡Un juego adulto que envidian los usuarios de PS3 y Xbox 360! No os olvidéis del mimo con el que se está trabajando en *Sonic Unleashed* ni tampoco del *Phantasy Star Zero* que contará con opciones online para DS. ¿Está Sega resurgiendo de sus cenizas gracias a las consolas de Nintendo?

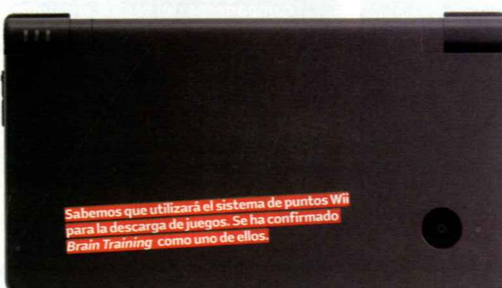
Mario Fernández

EL NOTICIÓN DEL MES

¡ÚLTIMA HORA!

Nintendo anuncia un nuevo modelo de Nintendo DS





Sabemos que utilizará el sistema de puntos Wii para la descarga de juegos. Se ha confirmado *Brain Training* como uno de ellos.

Y van tres. La esperada conferencia de Nintendo trajo muchas novedades, la más destacada, el nuevo modelo de Nintendo DS, que llevará el nombre de DSi. Se trata de un modelo muy parecido a la DS Lite, con la diferencia de poseer un tamaño un 12% y una pantalla un cuarto de pulgada más grande. Entre sus características más destacadas se encuentran dos cámaras de 0,3 megapíxeles incorporadas una en la tapa superior y otra en el interior, en el centro de la consola.

Como contrapunto, se ha perdido la ranura para juegos de GameBoy Advance, en favor de una ranura para tarjetas SD, situada en el lateral, donde antes se encontraba el botón de Power, con la que almacenar fotos y música (queda por aclarar aún si es mp3). El propio menú de la consola también ha sufrido cambios, con un sistema operativo que funcionará por canales. El precio estipulado en Japón, donde aparecerá primero este modelo es de 18.900 yenes, y saldrá el 1 noviembre, mientras que en Europa está prevista para la primavera del próximo año.

K.O. TÉCNICO

AHORA SÍ

Punch Out!! no tira la toalla y se confirma para Wii

Mucho se había hablado sobre un nuevo *Punch Out!!*, sobre todo en aquellas fechas del E3, donde la espectación era máxima. Sion ebargo, en aquella ocasión salimos de la conferencia pre-E3 de Nintendo con la inevitable sensación de haber perdido una gran oportunidad para ver nuevo material, y con un montón de boletos perdedores. En definitiva: nadie daba ya un euro por ver *Punch Out!!* resurgiendo de nuevo, pero el evento celebrado por Nintendo ha roto con todas nuestras espectativas. No sólo se ha anunciado *Punch Out!!*, sino una oleada de juegos que llegarán el próximo año, tanto de antiguas como nuevas licencias. ¡Sigue leyendo para enterarte de todo!



Intuimos que su jugabilidad se parecerá mucho al boxeo de *WiiSports*. Habrá que ver si incorpora el *Wii Motion Plus* para mejorarlo.

ALUVIÓN DE CONTINUACIONES

LAS SECUELAS

Algunos títulos de GameCube reaparecerán en Wii

Ya en su momento, Nintendo anunció que iban a recuperar una antigua saga, pero ya no sabemos si se refería a *Punch Out!!* o a *Sin & Punishment*, porque tenemos las dos. *Sin & Punishment 2* luce tremendamente bien, y aunque por la imágenes no podemos dilucidar ninguna novedad aparente, parece una buena puesta al día de su versión de Nintendo 64 que muchos habréis disfrutado en la Consola Virtual (y si no lo habéis hecho, ahora tenéis más razón para ello).

Por otro lado, *Another Code*, aquel juego de aventura y puzle de Nintendo DS dará el salto a la hermana mayor con una nueva aventura, pero la misma protagonista. Las pantallas mostradas desvelan un buen acabado artístico que trasladan los dibujos de DS al concepto cel-sahding 3D. ¿Qué más? *Forever Blue 2* (*Endless Ocean*) también llegará y, por supuesto, todavía no tenemos fecha para ello. Los entornos han sido mejorados y luce muy bien. Veremos si incorpora novedades jugables.



Another Code 2 ha ganado muchísimo con su paso a Wii, y el Wiimando suplirá perfectamente las funciones del stylus.



¿Puede ser que *Forever Blue 2* incorpore un modo aventura mayor que en su primera parte? Podría resultar interesante.



No hay muchos cambios a juzgar por las imágenes, pero *Sin & Punishment 2* se presenta tan adictivo como siempre.

¡MÁS JUEGOS NUEVOS!

LO QUE YA SE SABÍA

También ha habido tiempo para hablar de lo ya anunciado



No todo será completamente nuevo en casa de Nintendo. También había algunos títulos que estaban ocultos entre alguna sombra chinesca. Es el caso de *Oboro Muramasa*, un juego de acción en 2D del que os hablamos, si recordais, en el número 4 de NGAMER. Pues bien, el juego sigue en desarrollo y está fechado para la primavera del próximo año. Mirad qué bonito es.

De otros, como *Sonic and the Dark Wariors* sólo se han visto nuevas imágenes, pero se sabe que su lanzamiento está próximo (alrededor de la primavera, también). ¿Y qué decir de *Fragile*? ¡Hemos realizado muchos avances sobre él, así que deberíais de estar a última en cuanto a información!

LAS NOVEDADES

Las nuevas licencias que llegarán

Las imágenes de los nuevos títulos de Nintendo llueven desde algún lugar remoto de Tokio. Lo cierto es que hay pocos datos que arrojen algo de luz a la cantidad de nombres que se han anunciado en la conferencia de Nintendo. Empezemos.

Cosmic Walker. Un título con una ambientación espacial de acción del que poco se sabe por el momento, salvo que está desarrollado por Gaia.

Dynamic Slash. Éste es interesante. Podría convertirse en el primer juego que tuviera una relación 1:1 con combates de espadas. La protagonista femenina tiene un ligero toque a la heroína de Final Fantasy XIII, aunque de momento sólo la hemos visto de espaldas. Está siendo desarrollado por el estudio Sandlot, y las imágenes desvelan un apartado gráfico muy atrayente, con unos enemigos grandes y espectaculares.

Spawn Smasher, Takt of Magic, Kensak y Line Attack Heroes son otras de las ofertas japonesas, algo más minoritarias, que se presentaron. Si de los otros títulos hay poca inforamción mucho menos de estos. De momento, tendremos que esperar si encuentran distribuidora adecuada para Europa.









¿Adivináis con cuál nos quedamos? Exacto, *Dynamic Slash* tiene una pinta fantástica, y puede ser un sueño hecho realidad si adapta el Wii Motion Plus a la espada de la protagonista.

LOS QUE YA ESTABAN

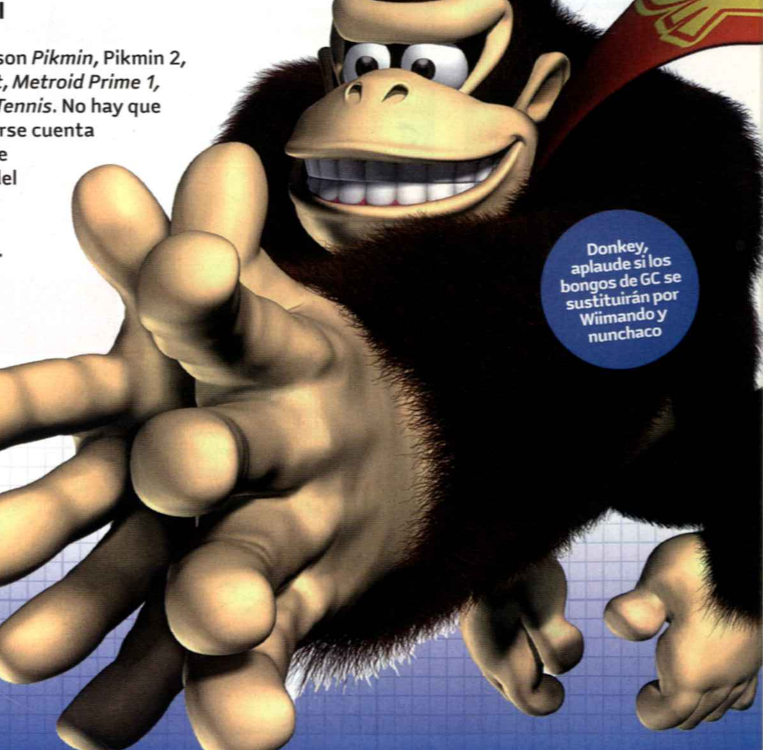
Algunos títulos de GameCube reaparecerán en Wii

Por si todo lo que se ha anunciado para la blanca de Nintendo no fuera suficiente, la compañía japonesa también ve lugar para los grandes éxitos de GameCube, y ya ha confirmado algunos de los juegos que se reeditarán para Wii. Vendrán bajo el lema de "Play On Wii" y serán versiones ajustadas a las características de Wii, es decir en formato 16:9 y con la opción de jugar con el Wiimando, aunque no sabemos si podremos usar el pad de GC.

Los títulos confirmados son *Pikmin*, Pikmin 2, *Donkey Kong Jungle Beat, Metroid Prime 1, Metroid Prime 2 y Mario Tennis*. No hay que ser un lumbreras para darse cuenta que son los más fáciles de adaptar a la jugabilidad del Wiimando, por lo que hay ciertos juegos que no esperamos ver en la lista.



Que *Pikmin* y *Pikmin 2* salgan en Wii no nos sorprende. Su jugabilidad es perfecta para el Wiimando y despejará el camino a su tercera parte.



Donkey, aplaude si los bongos de GC se sustituirán por Wiimando y nunchaco

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

MINI-NOTICIAS PARA LOS QUE QUIEREN UN VISTAZO A LA MINI-ACTUALIDAD



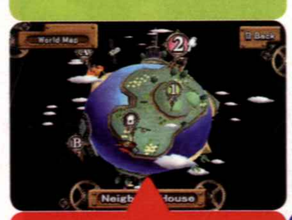
Impresionado tras la vuelta de *Mega Man*, Koji Igarashi ha reiterado su idea de hacer un juego en 2D con la tecnología actual. Eso probablemente acerque más la postura de ver un ***nuevo Castlevania de camino al WiiWare.***

EA ha anunciado que *Need For Speed Undercover*, contará con la inclusión de **Maggie Q.** la jefa de la ceremonia. Más que necesitar velocidad lo que necesitamos es cenar con ella.

En *Guitar Hero: World Tour*, los instrumentos incorporarán un reconocimiento para MIDI con el que podrás montar canciones como lo hacía la gente a mediados de los 90. ¡Genial!

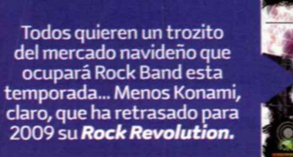
Aquí tenéis a **Dino Slug**, una misteriosa criatura de la que creemos que podría activar un volcán con sólo desearlo. Sí, efectivamente, es otro de los personajes de *Ninjatown*.

Volviendo a *Guitar Hero: World Tour*, este tendrá una curiosa exclusiva en Wii. **Un modo freestyle con tu Wii** como protagonista compitiendo contra otros amigos. Podría resultar interesante.





Todos quieren un trozito del mercado navideño que ocupará Rock Band esta temporada... Menos Konami, claro, que ha retrasado para 2009 su ***Rock Revolution.***

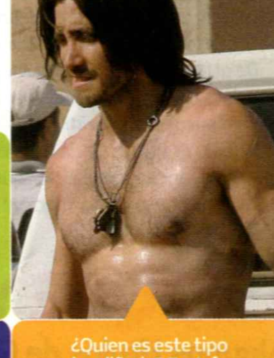


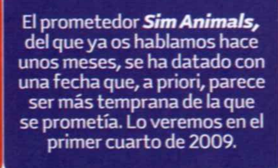
El queridísimo *Kororinpa* tendrá una secuela con difícil nombre al que tendréis que recurrir a NGamer para que lo reconozcáis... ***Kororinpa 2***. El año que viene en tu tienda habitual.

El prometedor ***Sim Animals***, del que ya os hablamos hace unos meses, se ha datado con una fecha que, a priori, parece ser más temprana de la que se prometía. Lo veremos en el primer cuarto de 2009.

La versión Wii de ***Harry Potter y el Misterio del Príncipe tenía*** su salida prevista para noviembre, pero la película basada en la misma novela ha sido retrasada para el año que viene. ¿Seguirá su misma suerte?









Si te has dejado 10 euros en el volante de Wii, quizás te apetezca gastarte 100$ en el volante de Wii con ***Force-Feedback*** que acaba de salir en EE.UU. No tiene salida de momento en Europa, por desgracia.

Las correas para Wiimandos de colores ya han sido puestas en circulación en Japón de momento. Los Ebayers y los importadores en general no dudarán en surtirte de ellas por un módico precio.



La serie de Ubisoft basada en mascotas interactivas, *Petz*, se volverá algo más emocionante (relativamente) con ***Petz Rescue***, donde tendrás que salvar animales de los peligros medioambientales.

¿Quien es este tipo desaliñado? Es ***Jake Gyllenhaal*** caracterizado como el Príncipe de Persia en la película que se está rodando durante estos meses. Tío, date un chapuzón en el río o algo, que atufa.



La publicación inglesa **Daily Telegraph** ha escrito sobre un niño de cinco años que ha usado la cuenta de su abuelo en EBay para hacerse con una Wii desegunda mano por 250 euros). Precocidad consumista al poder.

El Show de Televisión **Iron Chef** de Cult TV saldrá en Wii en octubre, de momento, con dos estrellas confirmadas (Mario Batali y Masaharu Morimoto). ¡A cocinar!

Cansados de los rumores en las entrevistas de Miyamoto, ***Nintendo ha prohibido al maestro japonés hablar de sus hobbies*** durante sus intervenciones con la prensa. ¿Qué será lo siguiente?



World Of Zellians es un juego de estrategia desarrollado en Portugal. Tiene un estilo "cartoon" y verá la luz en Wii el año que viene. NGamer apoyando los juegos desarrollados en la Península Ibérica. ¡VIVA!







Los jugadores en Leizpig hicieron un nuevo récord Guinness... Mediante su propio videojuego. ***Guinness World Records:*** The Videogame, en el que tendremos que batir récords mundiales de ayer y hoy.

Si inventas un gadget más o menos popular, no dudes en patentarlo por unos cuantos años para hacerte rico en los próximos meses... Si amigos, Nintendo ha vuelto a ser ***denunciada por usar patentes de "otros" Wiimandos...*** Ains.

Wii EN LA RED

¡Es la hora de la conexión más esperada de la semana!

MUNDO Wi-Fi

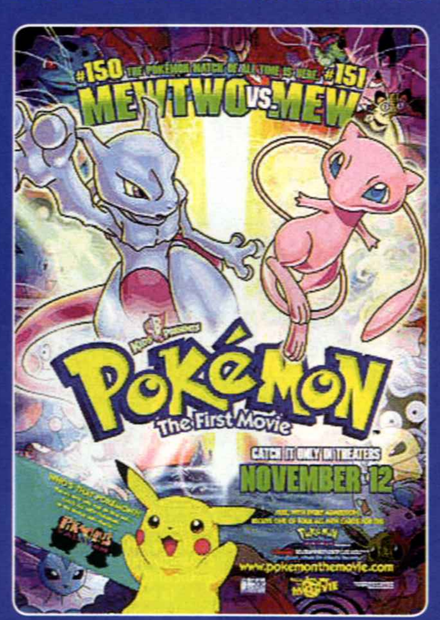
El cruzado misterioso del Kart y los Dutyers locos



Molesto y confuso, un fan del *Duty* prende fuego a Treyarch.

Este mes promete ser de las noticias más lentas hasta la fecha. Tan lento como la rotura de la exclusiva en esta, nuestra redacción, cuando Álex, aburrido, lanzó por la ventana al gato mientras esperaba algo digno de descargar. En el mismo E3 vimos cómo se incorporaban nuevos servicios muy interesantes como el WiiSpeak o la verdadera muestra del avance en materia online de Nintendo *(Animal Crossing*, ejem). Ellos han preferido tomarse unas sonadas vacaciones.

No, internet no ha querido tomarse unas vacaciones; al contrario, un tipo llamado (ihack@you) se las da de terrorista dentro de Mario Kart. Tras una aparición tan sonada como la de Batman en la despedida de la Expo de Zaragoza, se ha colocado en las primeras posiciones del ranking americano pasándose las carreras en cosa de cuatro o cinco milésimas ¡toma Alonso! El efecto "Bola de nieve" lo ha elevado al estatus de leyenda. Un tipo nos cuenta, asustado, que ihack@you "lanzó una concha azul al empezar la carrera"; otro jugador, atemorizado, le rebate con "No, no, no... tiene estrellas infinitas...". Un saco repleto de estrellas y conchas azules que podrían poner en serios apuros la seriedad (valga la redundancia) del sistema online de Nintendo...



En breve disponible en DS gracias al DS Vision

Luchando contra la ira

Viéndoles con los ojos llenos de rabia e ira nos adentramos a los terrenos de un grupo de jugadores de *Call of Duty* que andan bastante mosqueados. ¿Por qué? No disfrutarán del cooperativo para cuatro jugadores online. "Esto es algo inaceptable", escribe con su pluma Stephen3593. "He aquí una lista repleta de ejemplos por los cuales no nos tragamos que nos quiten el co-op para cuatro jugadores de la versión de Wii". Stephen, cabreado como una mona, enumera ejemplos como los 32 jugadores online de *Medal of Honor* o los 16 jugadores para *The Conduit*. Stephen llama a los jugadores para hacer un boicot a escala mundial al título de Activision, aunque será un poco tonto, ya que la gente se lo comprará igual, pero sí que advierte de estos problemas.

8/08 - 1st Tournament Worldwide Top 10

1st	ihack@you	00:00.004
2nd	lance	00:00.609
3rd	RickRoll	02:16.215
4th	Mick	02:20.848
5th	りゅーせーのヴァーユ	02:20.916
6th	Cef™	02:21.654
7th	シュウト€MWC	02:21.711
8th	Reinier	02:21.720
9th	Math4u	02:21.730
10th	NOBUO	02:21.762

← Back

Aquí observamos otro récord de milésimas de *Ihackyou*. ¿Tendrá techo este hombre?

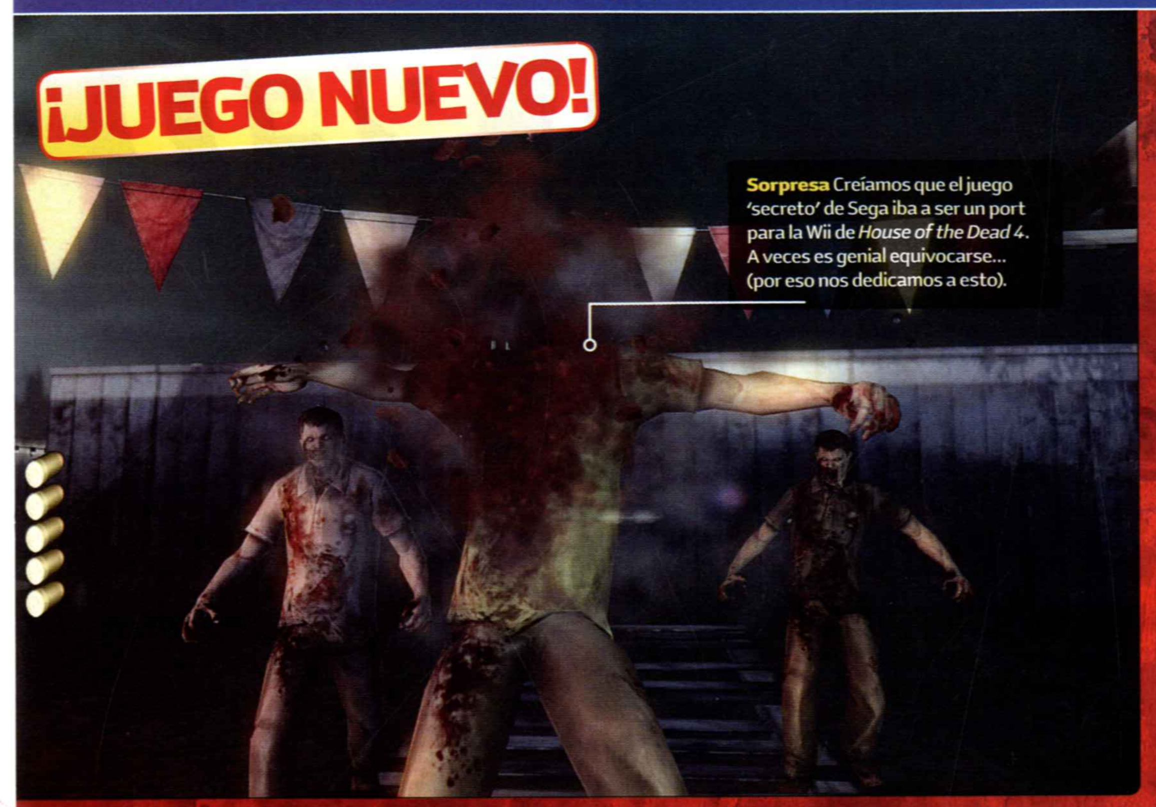
¿Contestación? Treyarch ha preferido jugar la poco elegante carta de los gráficos antiguos "Usted está comparando manzanas con naranjas" dijo. Vale, *MOH* maneja 32 jugadores, pero usando un apartado gráfico casi de PSP. "Ninguno de los juegos que nombras en tu lista utiliza ningún tipo de tecnología shader, DX9 o los muchos avances técnicos que hicieron posible *COD4: Modern Warfare*". Los gráficos tienen un alto coste.

Visionario

Como otra pequeña muestra del mínimo interés que muestra Nintendo por lanzarse al mercado online, ésta nos muestra un intento de mimo hacia la única flash cart licenciada oficialmente por La Gran N, la DS Vision. Este accesorio lanzado en marzo convierte nuestras Nintendo DS en un accesorio compatible con archivos multimedia. Es una tecnología muy parecida a la que tan famosa ha hecho a la scene pirata, pero Nintendo pretende usar esta carta a su favor de una manera legal, y van a jugar fuerte con ello, empezando por usar a *Pokémon*. En septiembre, los usuarios de dicha plataforma podrán descargar por el razonable precio de 500¥ (3 euros aproximadamente) películas de *Pokémon*. Pokémon The Movie será el primer visitante a la circuitería de DS Vision y las tarjetas SD. ¿Podrá Nintendo hacerse un hueco real en el mercado de las películas para consolas como los UMDs de Sony?

Hablando de Pokémon, los fanáticos de la lucrosa franquicia de Nintendo tenéis una cita en wiipicross.com, que se han lanzado al complicado reto de construir puzles inspirados en los 493 "Picromons" que componen el actual roster de la serie. Participa como mirón o intenta ayudarlos para que se pase más rápido este lento, lento mes de pocas novedades...

¡JUEGO NUEVO!



Sorpresa Creíamos que el juego 'secreto' de Sega iba a ser un port para la Wii de *House of the Dead 4*. A veces es genial equivocarse... (por eso nos dedicamos a esto).



▲ El juego promete acción clásica con la pistola, recargas agónicas y todo eso. Hora de desempolvar el Zapper y practicar.



▲ Aquí hacemos explotar cabezas de zombis, y en *Madworld* tenemos ese oscuro humor negro. Sega se está convirtiendo en nuestra compañía favorita.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** HEADSTRONG **LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2009

HOUSE OF THE DEAD
OVERKILL

Nuestra recreativa favorita se renueva con un sorprendente aspecto de serie B. Bienvenidos a una sesión de "grindhouse"[1]...

"Tan terrorífico que llorarás sangre por LOS OJOS!" "Vinieron a por cerebros. Tú les darás... ¡BALAS!" No, amigos, estas frases no son el reclamo publicitario de alguna vieja película de serie B; son citas del tráiler de la última entrega, y posiblemente la mejor, de *House of the Dead: Overkill*.

Para nuestra satisfacción, *House of the Dead* ha sufrido un completo cambio de estilo, logrando parecerse más a *Grindhouse*, el gran éxito cinematográfico de Tarantino/Rodríguez de año pasado, que a las anteriores entregas de la serie. Sí, *Overkill* ofrece todo el gore de bajo presupuesto y los guiones absurdos que tanto les gustan a los amantes de las películas de serie B. Y nosotros tuvimos la suerte de poder ver el juego en la edición de este año de la Games Convention de Leipzig.

Parque de... ¿atracciones?

Aunque en gran medida permanece la jugabilidad de un shooter guiado, *Overkill* cuenta con un gran sentido del humor, obra de Headstrong Games, la compañía británica que está desarrollándolo. De hecho, nos impresiona el cuidado al detalle que están teniendo con *Overkill*, juego que presenta numerosos filtros y efectos visuales para lograr ese aspecto "grindhouse". Para empezar, el color del juego está desteñido para que parezca que sale de una lata de película que llevaba décadas oculta en el sótano de "cintas prohibidas" de alguna entidad censora. Durante nuestra partida, hemos podido ver hasta el clásico pelo perdido del proyeccionista, presente durante un segundo, como en los viejos tiempos.

Pese a que *House of the Dead* nunca ha destacado por la calidad de su doblaje, *Overkill* parece que intentará explotar eso a su favor, con actores que reproducen a propósito diálogos forzados y casposos; tal cual cómo en los viejos tiempos, cuando los directores de películas de serie B sacaban películas cargadas de actores novatos, familiares y toda aquella prostituta que tuviesen a mano, para recortar gastos.

El nivel que se ha mostrado en Leipzig tenía el apropiado título de 'Carnival of Fun', el Carnaval de la diversión, y si lo que te sugiere es masacrar cientos de feriantes no-muertos, entonces cumple las expectativas.

En cierto momento vimos cómo un disparo errado provocó que una atracción se saliese de sus raíles, aplastando un montón de zombis,

Overkill es una precuela del primer *HOTD*, y está protagonizado por un incondicional de la serie, el agente G



1 ¿Cómo? "Grindhouse" es el nombre que se les daba a los cines norteamericanos que solían proyectar casposas películas de serie B durante los 60 y los 70, pero ahora se emplea para referirse en general al género de gore y queso. En el año 2007, Quentin Tarantino y Robert Rodríguez revivieron este arte perdido y rindieron homenaje al cine de serie B, con la película Grindhouse.



LAS CABEZAS RESPONSABLES

Headstrong Games: los cerebros detrás de *Overkill*



Sin duda, ésta es la mejor foto de un equipo de desarrollo de la historia. Si no habíais oído nunca el nombre de Headstrong Games, es porque éste es su primer juego para Wii. Más o menos. Antes se llamaban Kuju London, y eran el estudio responsable de *Battalion Wars* para Cube y Wii. En el futuro, veremos más juegos suyos.

"EL JEFE FINAL DE LA DEMO ERA UN MONSTRUO GIGANTESCO CON UN GEMELO SIAMÉS SALIENDO DE SU ESTÓMAGO LLENO DE PUS"



Acorde con el nuevo sentido del humor, en ocasiones nos toparemos con objetos que activarán el "Slow MoFo Time".



Durante el escenario de la feria, pudimos ver un brazo cortado que giraba sin parar en una máquina de algodón de azúcar.



Overkill tiene tanta sangre y vísceras como el cuarto trasero de un carnicero; se gana a pulso la clasificación adulta.

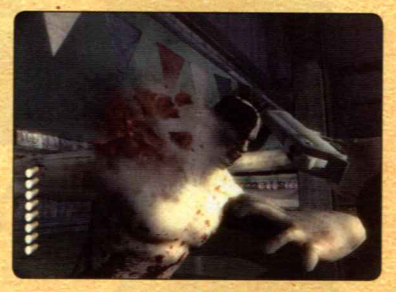
Con su nuevo enfoque y el uso del Zapper, *Overkill* va a convertirse en el juego favorito de los amantes del gore

convirtiéndolos en una pasta maloliente. Usar así el escenario es algo muy útil, dado que los desarrolladores nos han dicho que nos vamos a encontrar con hasta 30 cadáveres reanimados en pantalla al mismo tiempo.

Los malos de *Overkill* han sido rediseñados, así que no nos toparemos más criaturas con armadura haciendo las veces de enemigos finales. El de nuestra demo era un monstruo gigantesco de la feria con un gemelo siamés saliendo de su estómago lleno de pus, suficiente para que la bratwurst que acabábamos de comer intentase abrirse camino hacia nuestra boca.

Masacre

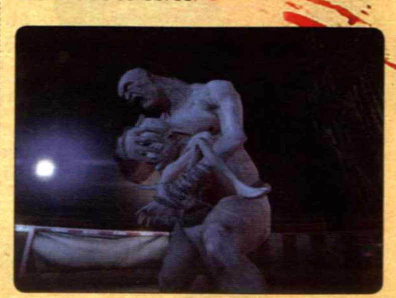
Como cabría esperar, *Overkill* es combatible con el Zapper, y Headstrong ha optado por no utilizar el nunchaco. Sin embargo, suponemos que esto tendrá una razón, ya que los desarrolladores han dejado caer que quieren "librar las manos del jugador para llevar más armas". No había nada que impidiese disputar un duelo entre amigos en la recreativa de *HOTD*, pero esperamos que Headstrong haga realidad nuestro sueño de dos jugadores y cuatro Wiimandos. En lo que respecta a las armas, podremos contar con el arsenal habitual de pistolas, escopetas y semiautomáticas, así como lo que los desarrolladores llaman "opciones más explosivas". Pero la mejora de armas entre niveles es una novedad en la franquicia. Algo que añade



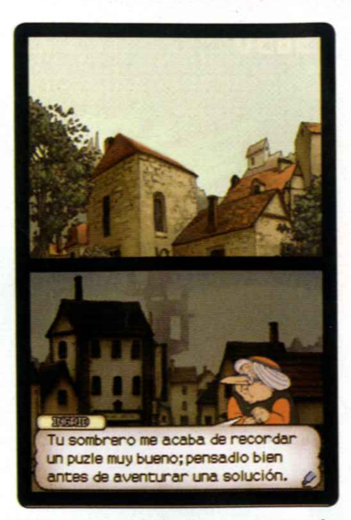
¡Buenos días! Con un rápido movimiento de muñeca podrás iniciar un ataque cuerpo a cuerpo cuando los no-muertos se acercan demasiado.

al cooperativo un giro táctico, ya que cada jugador querrá centrarse en un arma particular para mejorar, y mientras uno optará por disparar a los enemigos a la cabeza con un rifle, el otro mantendrá a raya las hordas de enemigos menores con un combo de escopeta y granada.

Overkill nos cogió por sorpresa; nunca pensamos que veríamos un nuevo *House of the Dead*. Pero, gracias a su aspecto fresco y a su nuevo hogar en la Wii, estamos desarrollando una poco natural hambre de cerebros.







Claro, señora, mi sombrero. Pues su pelo no me recuerda a un puzle precisamente.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** LEVEL-5 **LANZAMIENTO** 7 DE NOVIEMBRE

EL PROFESOR LAYTON
Y LA VILLA MISTERIOSA

Un cuento para niños listos

Lady Dahlia: encantadora o un vendaval. Pero Layton sabe tratar a una dama

Ya era hora de que esta pequeña joya se acercara a España. Ha cosechado gran éxito entre crítica y público, sobre todo en Japón, donde se espera la tercera parte. Con nuestras primeras partidas hemos podido saborear la causa de esa admiración por una mezcla tan interesante entre puzle, cuento y aventura.

La idea de Level-5 es contar una bonita historia mientras el jugador resuelve clásicos acertijos o rompecabezas para poder avanzar. El Profesor Layton, cortés, pedante y genial protagonista de esa historia, es un experto en lógica y deducción, y se dedica –aunque no quiere verse como un detective– a resolver misterios. Luke, su joven aprendiz, se dirige al comienzo a ti, el jugador, con una carta que ya deja claro que la Villa Misteriosa hará honor a su nombre, pues "las cosas que vimos aquel día en la villa se convirtieron en un secreto que tendríamos que ocultar el resto de nuestras vidas". Pronto te verás envuelto en una novela que podría ser de Sherlock Homes, investigando asesinatos, herencias y otros misterios grandes y pequeños en busca de la Manzana Dorada, el más importante de todos.

Y como de misterios va el asunto, esa es la excusa idónea para introducir los rompecabezas. El pueblo entero está obsesionado con los puzles, como si esta misma fuera su su propia forma de vivir. No sólo los personajes que te cruces, que siempre retarán tu inteligencia para dejarte pasar a una zona antes inaccesible o simplemente porque sí, sino el propio entorno de la Villa Misteriosa y la constante inquisición de Layton y Luke, siempre ávidos de nuevas pruebas.

¡A pensar!

Entonces el juego deja el recorrido por la ciudad o el diálogo y presenta el reto mediante una clara descripción textual en la pantalla superior y una interfaz de resolución táctil en la inferior. Los puzles, de dificultad variable[1] y que se incrementa progresivamente, pueden ser tan clásicos como el de cruzar el río con los pollos sin que se los coman los lobos o mucho más rebuscados. Los hay matemáticos, de agudeza visual, de encajar piezas y de una infinidad de modalidades más. Unos se



1 Medida por los picarats, el sistema de puntuación del juego. Si vale 70, el puzle ya es difícil.
2 Al fin y al cabo, la inspiración del juego viene del amor infantil del presidente de Level-5 por los libros de puzles de Tago, autor que también inventa retos para esta edición.


No es la serie de los sábados por la mañana. Es la introducción del juego en tu DS.

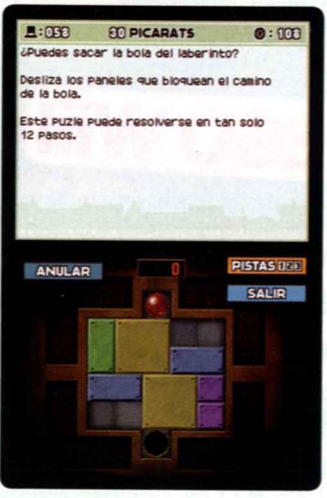


Toquetea la pantalla obsesivamente. Esas monedas te sirven para reintentar.


Está claro que es un burócrata. Los personajes están clavados



El baúl. Puedes recordar misterios, rejugar puzles o coleccionar objetos.



Algunos rompecabezas son más bien de ir intentando, como éste de deslizar piezas.



¿Cómo ir a la villa al comienzo? Un puzle te lo dice, para que te acostumbres pronto.

resuelven escribiendo carácter por carácter la respuesta, otros seleccionando la correcta o dibujando una línea. Pese a que algunos sean viejos conocidos[2], la variedad no será un problema en *Profesor Layton*, y está claro que la táctil hace posible y exclusiva su aparición en DS.

Dibujos animados

Impacta, aunque sea en un primer contacto, el apartado artístico del juego, de un nivel poco común. Las primera horas son una sucesión de dibujos de un estilo muy marcado y un acabado excelente, que encajan con unos personajes de carácter y trazo muy definidos, que cobran vida cual película de animación en las secuencias cinemáticas. Para romper con el diseño de la villa y sus habitantes, los puzles se muestran más esquemáticos, con trazos gordos y personajes sencillos, algo que nos recuerda a los libros de aprendizaje de inglés de la escuela. Ya ansiamos contemplar los últimos niveles y películas.

Las voces suenan en un refinado inglés académico, que no supone ningún problema en un principio, pues la localización de los textos parece ser de la excelente calidad a la que Nintendo nos acostumbra, y el acento inglés parece encajar mejor con la ambientación de la villa, claramente inspirada en un pueblo de otras latitudes más frías. Veremos cómo se han solventado algunos puzles que hacen juegos de palabras, rimas o que dependen completamente del idioma.

El tiempo que hemos pasado con *Layton* y sus puzles nos ha brindado una experiencia muy fresca pero montada con piezas totalmente clásicas. Apunta como una nueva y original forma de unir, otra vez, los gustos de jugadores bien distintos bajo las bondades de una portátil tan versátil como es Nintendo DS. Quizás no lo sepas aún, pero dentro de poco estarás deseando, tanto como nosotros, exprimirte bien los sesos y descubrir todos los misterios que esconde la villa, así como los futuros puzles que vendrán mediante descarga Wi-Fi (ver recuadro) con la versión final, que está a la vuelta de la esquina.

FUNCIONES WI-FI

La aventura no acabará nunca con los puzles que Nintendo se guarda bajo la manga online





Para prevenir a los "devoradores de puzles", Nintendo ofrecerá periódicamente el desbloqueo mediante la conexión Wi-Fi de conjuntos de pruebas adicionales. No tienen que ver con el juego principal, pero son muchos y seguro que alargarán la vida del juego.



Sacude a un esbirro Sacude a un esbirro cogiéndolo por su gaznate hasta que se hinche y se haga volátil, luego dirígelo a un grupo de enemigos y mira cómo estalla todo en una ducha de despojos.



Los Pikmin son más agraciados pero estos tipos son más divertidos, como cuando la gente fea tiene "una gran personalidad".



Los esbirros se organizan ellos mismos en una formación ordenada cuando no andan correteando destruyendo cosas.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** ATARI/CODEMASTERS **ESTUDIO** TRIUMPH STUDIOS **LANZ.** 2009

OVERLORD
DARK LEGEND

Dile hola al gemelo malvado de *Pikmin*

Hasta la fecha, habíamos echado de menos al capitán Olimar y su ejército de vegetales en Wii, ya que fue en otra parte, en esta generación de consolas, donde el concepto *Pikmin* encontró una morada inverosímil en Xbox 360 con este *Overlord* de Codemasters. Es una mezcla de la jugabilidad de *Pikmin* y el mundo de fantasía de *Fable*, y ahora llega a Nintendo como aperitivo antes de que Miyamoto logre una versión mejorada del verdadero juego original.

¿Seguirán los esbirros en Wii emborrachándose y orinándose por todas partes?

"EL PROTAGONISTA ES EL TÍPICO JEFE MALVADO CON EL QUE COMBATIRÍAS AL FINAL DE UNA BÚSQUEDA HEROICA"

El protagonista es una especie de Ganondorf, el típico jefe malvado con el que normalmente combatirías al final de una búsqueda heroica. La siniestra torre de *Overlord* ha sido destruida por caballeros benévolos y el objetivo es restaurar el Mal en esas tierras y volver a arrojar una sombra oscura sobre los campesinos de la aldea.

La versión de Wii es una precuela, mostrando el ascenso al poder del antihéroe como señor en ciernes. La comparación con *Pikmin* se vuelve evidente una vez que tomas el control de tus primeros siervos, pequeños goblins que puedes enviar a realizar el trabajo sucio.

Los siervos revolotean alrededor del Overlord y pueden ser agrupados en distintas direcciones. Los grupos más pequeños de esbirros pueden ser divididos y enviados a cumplir tareas simultáneas. En el original, esto se realizaba con el stick derecho y los botones. El puntero podría agilizar este proceso en Wii.

Los esbirros vienen en cuatro variedades. Los marrones son los multiuso, los verdes son inmunes al veneno, los rojos pueden utilizar el poder del fuego y los azules no se ahogarán como los demás al



1 El Overlord en sí no es exactamente una criatura indefensa, ya que puede lanzar hechizos y golpear cosas con su espada. En la versión original a menudo era mejor que lucharas tú mismo contra los enemigos, ya que de esta manera no estabas obligado a sumergirte en una búsqueda de fuerza vital si tus esbirros son liquidados.



El reino de *Overlord* es un lugar repleto de bichos espantosos con cara de cerdo. ¿Quién querría gobernar este lugar? Todos hablan con hilarantes (cómicos) acentos regionales.



Dirige a tus esbirros hasta un huerto de calabazas y las harán pedazos alegremente. Algunos de ellos regresarán luciendo sombreros formados por trozos de calabaza.



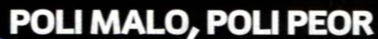
Los esbirros rojos son resistentes al fuego.

Un largo camino el del Capitán Olimar, eso seguro

caer en el agua. ¿Empieza a parecerte aún más familiar todavía?

Sólo puedes crear un cierto número de ellos, dependiendo de cuánta fuerza vital de cada color tengas, y la fuerza vital se obtiene matando cosas. Algunos tipos de esbirros son más eficaces en ciertas situaciones; para abrirte camino por los niveles a menudo tendrás que tener un número específico de siervos para levantar un tronco, accionar un mecanismo, derribar una pared, etc.

POLI MALO, POLI PEOR



Una de las diferencias principales entre *Overlord* y *Pikmin* es que *Overlord* te da la opción de ser bastante malo o extremadamente malo. Puedes escoger infligir sólo un leve tormento a los aldeanos, en cuyo caso ellos te agradecerán que seas misericordioso y te recompensarán con ofrendas. O puedes utilizar tus esbirros rojos para prenderles fuego y quemar sus cosechas, por lo que los supervivientes huirán despavoridos y quizás suelten las flechas con las que te apuntaban desde una distancia segura. Será interesante comprobar cómo funciona todo esto en Wii. Quizás peque de poco original, pero fue un buen juego en Xbox 360 y las bufonadas pueriles de los esbirros siempre aseguran unas buenas carcajadas. Un título para seguir de cerca el próximo año.

No, él no monta esta oveja por diversión

OVERLORD PARA DS

Miniesbirros y puzle de acción portátil

La experiencia integral maneja-esbirros en tropel que ofrece *Overlord* será un poco más frenética en la pequeña pantalla de DS, ya que los desarrolladores le han dado otro enfoque a esta versión. Sólo hay cuatro esbirros en DS –uno de cada tipo– y debes hacer que trabajen conjuntamente para avanzar por una serie de niveles repletos de trampas. A través de la pantalla táctil dirigiremos a los esbirros cabezones con el fin de frustrar los planes de los Kindred, una secta dedicada a derrocar el reino de terror del Overlord y sustituirlo por un mal aún peor, bajo la forma de una raza de dragones humanoides. Seguro que David Icke comulgaría con esta historia.



Parece que el esbirro verde ha sufrido un desafortunado deceso. Lo que fácil viene, fácil se va.

¡NUEVO JUEGO Wii!

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** SKIP **LANZAMIENTO** YA DISP. (JPN), P/C (EUROPA)

CAPTAIN RAINBOW

Al otro lado de la locura vive el Capitán Rainbow

Hay una gran distancia entre un juego "friki" y "enfermo". *Paper Mario* tiene algunos puntos frikis. El enorme *Viewtiful Joe* es, indudablemente, muy friki. *Captain Rainbow* roza la enfermedad. Enfermamente friki. Es como si a Nintendo le sobrase tanta pasta como para gastarla en un homenaje a viejas y desconocidas glorias para dejarlo en manos de los creadores de *Giftpia*[1]*/Chibi-Robo*. En esta aventura que promete ser "a lo *Power Ranger*", el nombre del héroe es Capitán Rainbow, y su necesario alterego humano, Nick. Visitaremos la isla de Minmin, donde éste se convertirá en héroe (o no) y todos los habitantes de la isla son series-Z de Nintendo.



La idea de Nick lavándose en la playa es curiosa, ya es lavado por personajes lavados de la mente de los jugadores.

Camaleón Karma

Chibi-Robo y *Giftpia* son únicos en su género dentro del catálogo de Game Cube (aunque el segundo no llegase a nuestras fronteras). El primer juego de Skip en Wii no deja de sorprendernos con cada cosa nueva que leemos, ya que parece que éstas, en vez de ser ciertas, resulten errores de traducción... Pero no, amigos, son reales. Las creaciones de Skip vienen de la cabeza de un exempleado de Squaresoft llamado Kenichi Nishi, que se ha llevado meritoriamente el apodo de "Hippy Maestro" por la felicidad que irradia cada una de sus creaciones y buenas acciones que se llevan en ellas (ayudar a gente, luchar por la justicia y el amor o hacer cosas por los demás), y, evidentemente, *Captain Rainbow* no se iba a quedar atrás.

Cada habitante de la isla tiene un deseo que sólo el Capitán será capaz de realizar mediante sus poderes. Es mitad juego de acción y mitad ridícula galantería freak mezclada con aventura. Tomando en referencia lo visto en *Animal Crossing*, Rainbow viajará por la isla charlando con los habitantes, pescando, coleccionando bichos o pegando a Birdo cada vez que éste aparece ante sus ojos. Aunque esto último es mentira, sí que veremos a Birdo (de *Super Mario Bros 2/Doki Doki Panic*) junto a otros personajes nada característicos de *Punch Out!*, *Link's Awakening*, *Advance Wars* o *Shin Onigashima*. Nadie pidió que volviesen, ni siquiera nadie se acordaba de su mera existencia; no obstante, el corazón de Nintendo es ilimitado para todas y cada una de sus criaturas. Nintendo ha puesto sus personajes menos queridos a disposición de Skip para hacerles el homenaje que nunca pensaron merecer.

"CADA ISLEÑO TIENE UN DESEO QUE SÓLO EL CAPITÁN RAINBOW PODRÁ LOGRAR QUE SE HAGA REALIDAD"



Rainbow parece un cruce entre Viewtiful Joe y Capitán Falcon, pero quizás algo más amanerado que ambos.

Un buen punto

En *Captain Rainbow* te sumarás a la búsqueda de cristales arco iris. Cuando encuentras veinte de estos mágicos cristales, una estrella cae del cielo, y éstas serán las que te lleven a las partes de acción de la aventura. El scroll lateral dará comienzo a un minijuego de pulsar botones. Fantástico. Aguantad, ésta



1 Hay una gran historia, ceremonias con millones de campanas sonando en honor a este título, *Jet-Set* pagando millones por asistir a una fiesta donde todos estaban invitados... Total, una aventura preciosista sobre la felicidad y la paz, pero demasiado densa y complicada como para traspasar las fronteras japonesas.



Hikari, de *Shin Onigashima*, es uno de los personajes Nintendo que ~~hemos elegido olvidar~~ que ellos han olvidado injustamente.



Traducción: "Te prefiero como amigo; quizás intentas ir muy rápido". Sonido de corazón roto.



En el caso de que dudases de que él es el Capitán Rainbow, sólo tendrías que fijarte en el traje que lleva.



El día a día en la tierra de los olvidados por Nintendo es agotador... Te pones "morao" a Royalties y que pasen los años... ¿Trabajar? ¡¡Ouhg!!



Birdo está absolutamente ofendido/a por el robo de asexualidad y protagonismo sufrido por Tingle... ¡Encima él/ella tenía un juego para él/ella solo/a!

no es la parte mala del asunto. Envía la estrella de vuelta al altar de la isla y tendrás la oportunidad de hacer realidad el sueño de uno de los habitantes o uno para ti. Un héroe de verdad ayudaría a otra persona, pero ¡qué demonios! ¿Acaso estas estrellas de categoría Z nintenderas no tuvieron su oportunidad hace años? Al contrario que ellas, el Capitán Rainbow acaba de llegar al cotarro, y se merece algún que otro minutito de fama tras la ayuda prestada a estos personajes.

Aunque parezca que sí, nosotros tampoco acabamos de entender el concepto del todo. Nintendo ha decidido mostrarlo tras el E3 sin dejarnos claro cuánto dinero se han dejado en el desarrollo, pero no dudamos que será poco, pues *Captain Rainbow* tiene más de cachondeo que de juego. De momento solo será publicado en territorio japonés.

Cuestión de Import-ansia

Skip, a pesar de las dificultades y los detalles extraños, ha intentado poner la jugabilidad al alcance de todos. *Giftpia* fue toda una extraña delicia de la que no incluía, precisamente, la parte aventurera del juego que hoy nos ocupa. Skip además es la cabeza pensante tras la marca de los juegos *Bit Generations* en GBA (sólo en Japón), *Sounvoyager* (un

"LANZARLO EN EUROPA PODRÍA SER POSIBLE"

juego donde tienes que cerrar los ojos para jugar) o una especie de *Pong* mezclando elementos de carreras. También están detrás del no-juego *Bakushow* (conocido como *LOL* en EE.UU. y *Archime DS* en Japón), una oda al multijugador en la que leerás entre líneas una curiosa filosofía: "Si el juego te parece aburrido, en realidad, tú eres el tipo aburrido". Es extraño que estas rarezas japonesas vean la luz en Occidente, pero nunca podrás pensar que es imposible. Las expectativas respecto a que *Captain Rainbow* llegue a salir en el mercado occidental no son precisamente del todo negativas. El caso es que tendremos que conseguir esas veinte estrellas para que nuestro nuevo Power Ranger venga y salve la llegada de su juego a nuestras fronteras.

EL VALLE PERDIDO

Nadie da un duro por ninguno de estos personajes

BIRDO (SMB2)

Haciendo su debut en *Doki Doki Panic* (o *Super Mario Bros 2*, uno de los mayores engaños de la historia de Nintendo en los videojuegos), se trata de un ser rosa que lanza huevos... ¿Preguntas? Cambia su género sexual con cada aparición, pero en este caso tiene una voz como muy de macho.

TAKAMARU (MYSTERY OF MURASAME CASTLE)

Un héroe exclusivo de la Famicom Disk System del juego *Nazo no Muramase* en su nombre japonés. El título es del estilo *Zelda* de acción directa del estilo *hack 'n' slash*.

LITTLE MAC (PUNCH-OUT!!)

Lo de Little se ha quedado viejo. Extraído del *Mike Tyson's Punch-Out!!*, es un porcino boxeador que ya no está interesado en el cinturón de los pesos pesados. Su sueño, a pesar de todo, es recuperar la forma y volver a ser el campeón. Su destino depende de las ganas de gastar estrellas que tengas.

DEVIL (DEVIL WORLD)

Imagina un *Pac-Man* moviéndose fuera de los muros de su laberinto y a un pequeño demonio encima de la pantalla dirigiendo a los fantasmas con su dedo. Eso era *Devil World* y ése era el objetivo de Devil: señalar con el dedo como sólo un demonio lo podría hacer... Por cierto, bonitos pantacas, tío.

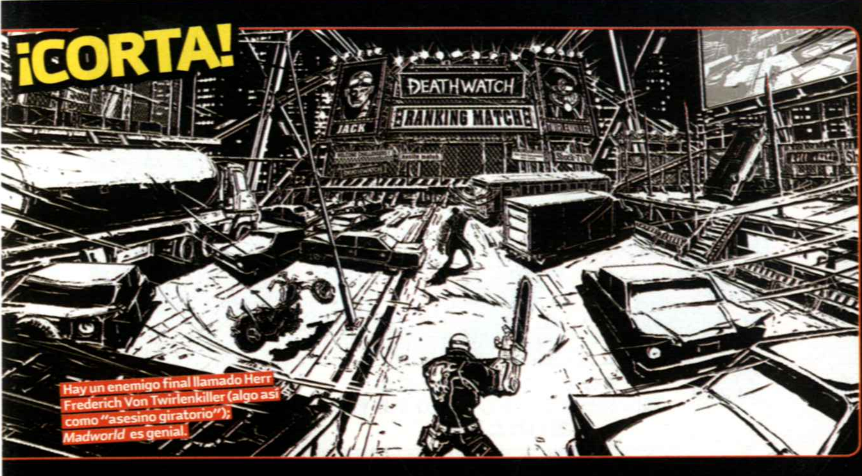
HIKARI (SHIN ONIGASHIMA)

Hikari no juega con el handicap de que *Shin Onigashima* sólo viera la luz en Japón, sino que encima fue compatible con Famicom Disk. Hikari era una de las dos protagonistas del juego, donde el objetivo era salvar a sus padres adoptivos. ¡Qué tierno!

LIP (PANEL DE PON)

Conocido aquí como *Tetris Attack*, *Panel de Pon* está protagonizado por Lip, que sufre el peligro de ser apasionada por los puzles. Fue terriblemente suplantada por Yoshi en nuestras tierras.





Hay un enemigo final llamado Herr Frederich Von Twirlenkiller (algo así como "asesino giratorio"); *Madworld* es genial.



No entendemos por qué se llama Twirlenkiller cuando tiene por armas dos gigantescas garras trituradoras.

MADWORLD

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** PLATINUM GAMES **LANZAMIENTO** MARZO 2009

Que las imágenes nos cuenten por sí solas todo sobre nuestro juego más esperado...



Twirlenkiller es su nombre, pero al final una simple motosierra le acaba cortando en dos. ¡Tachán!



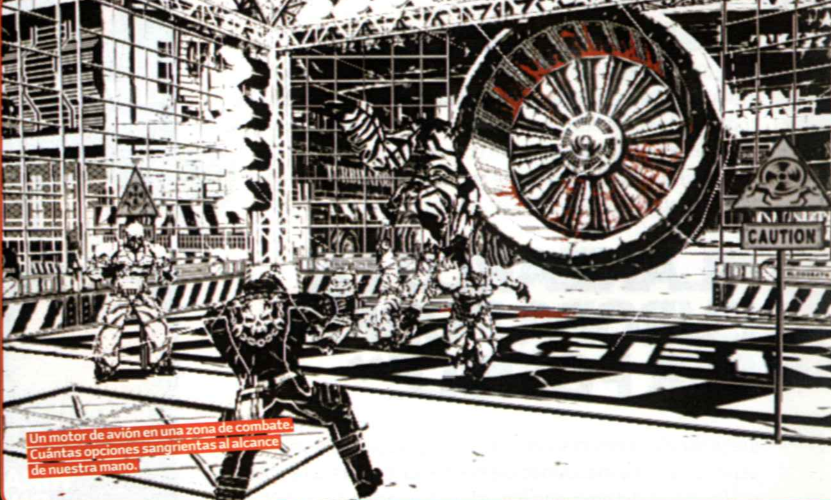
Momento Indiana Jones y la Última Cruzada: '¡No tenía billete!'



Las fases en moto prometen ser frenéticas, sobre todo con esta cámara.



Una noche cualquiera con el equipo de NGamer, pero con menos sidra y menos fútbol.



Un motor de avión en una zona de combate. Cuántas opciones sangrientas al alcance de nuestra mano.


Tenemos la duda de si habrá algún elemento del escenario que no se pueda utilizar para mutilar y matar.



Parece que los enemigos, en vez de quedarse quietecitos esperando a que los matemos, nos atacarán en grupo. ¡Malditos!



Justo cuando parece dispuesto a tirar la toalla, Seto mira a la luna y se siente inspirado de nuevo. O eso parece.



El equipo de desarrollo no quiere que el juego se etiquete como survival horror, pero esos ositos de peluche nos horrorizan.



PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NAMCO BANDAI **ESTUDIO** TRI-CRESCENDO **LANZAMIENTO** P/C

FRAGILE ¡NUEVOS DATOS!
FAREWELL RUINS OF THE MOON

Saludos, zonas portuarias solares recién regeneradas

No se puede negar que el éxito de la Xbox 360 reside en gran parte en juegos que irradian machismo. Pero entre la superabundancia de shooters en primera persona protagonizados por marines espaciales varios, pistoleros y soldados[1] de Tom Clancy, existe una pequeña joya llamada *Eternal Sonata*[2]. Este RPG, desarrollado por Tri-Crescendo[3], tiene lugar en los sueños del compositor Frederic Chopin durante sus últimas horas de vida. Nos encantó, y es por lo que tenemos puestas nuestras esperanzas en *Fragile*, el estreno de Tri-Crescendo en la Wii.

Planeta solitario

No se han dado detalles desde el anuncio de *Fragile*, pero varias capturas y alguna imprecisa traducción del blog del estudio nos han dado pistas de por dónde irá el juego. La aventura tiene lugar en un mundo post-apocalíptico en el que la mayor parte de la población de la Tierra ha desaparecido y las ciudades están en ruinas (como en el argumento de la película *Wall•E*, pero sin robots adorables).

El protagonista es Seto, un muchacho que trata de descubrir el motivo de la muerte del planeta y busca más supervivientes. Las ubicaciones reveladas hasta el momento incluyen un hotel, un centro comercial, la Torre de Tokio[4] y gran número de sótanos sucios y alcantarillas.

Con toda esta lúgubre ambientación, no nos extraña que la linterna sea clave, y se controlará con el Wiimando. Ojalá el sistema funcione tan bien como en *Project Zero IV*, y aunque el estudio insista en que esto no es un survival horror, también esperamos muchos sustos. El ambiente y el aislamiento parecen ideados para despertar nuestros miedos; ojalá las bestias que pueblan el mundo sean igual de desconcertantes.

En cuanto al sistema de control, el nunchaco se usa para mover a Seto entre los escombros, mientras que los botones (y algunos movimientos) controlarán sus ataques. El arma que necesitemos dependerá del enemigo contra el que nos enfrentemos.

La historia se revelará principalmente a través de objetos, bosquejos y notas[5] que encontraremos en nuestros viajes. Suena bien, pero esperemos que tenga una buena traducción PAL.



Uno de los escenarios revelados es un hotel, y ésta parece ser la suite para lunas de miel. Los gráficos son muy bonitos.

SUENA BIEN

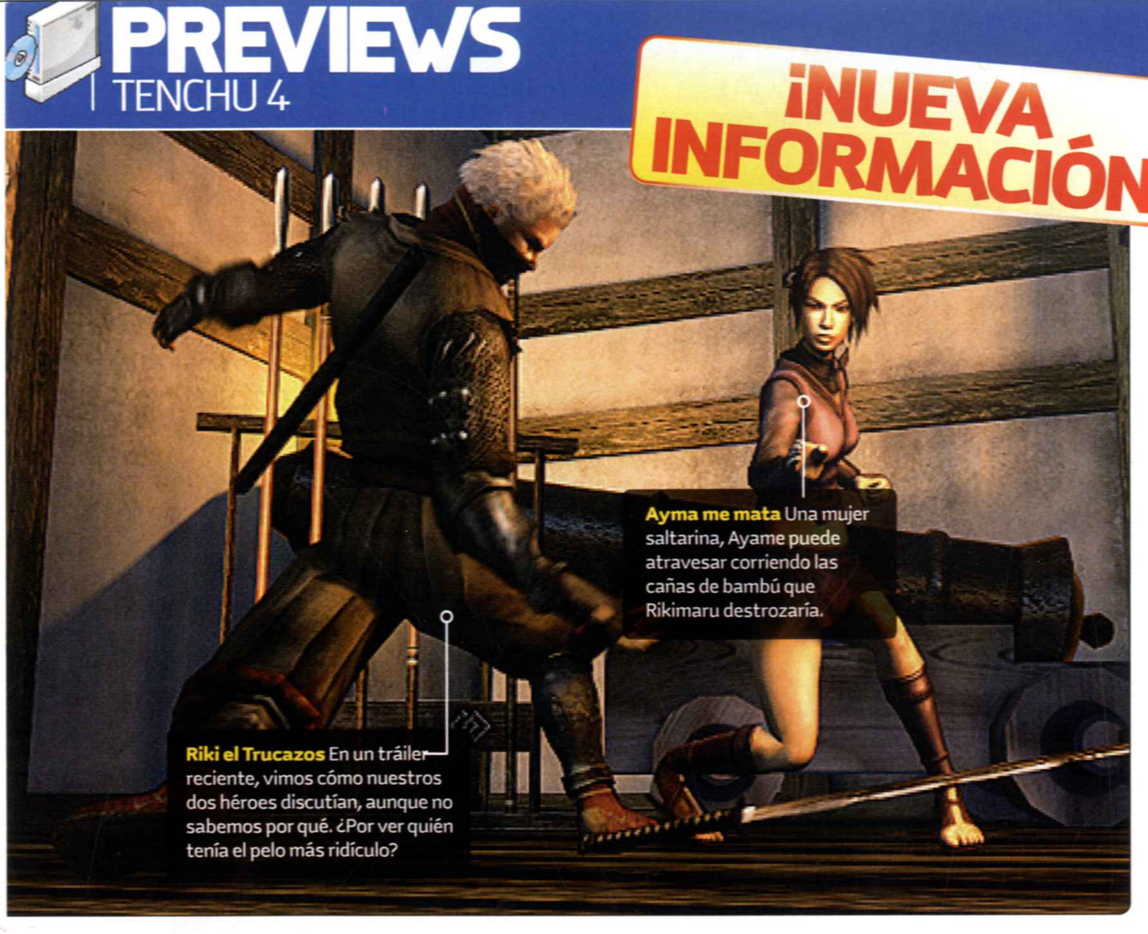
Tri-Crescendo fue fundado por Hiroya Hatsushiba, quien en su momento trabajó en el apartado sonoro de juegos de Tri-Ace (como *Star Ocean* y *Valkyrie Profile*), así que lo más seguro es que el sonido sea importante en *Fragile*. La música del tráiler es tumultuosa y atmosférica, pero es más interesante el micrófono del inventario, el cual podremos utilizar para descubrir enemigos ocultos, ya que podremos detectar sus gritos silenciosos desde el altavoz del Wiimando.





1 No estamos siendo fanboys. La 360 está llena de shooters de calidad. 2 En Japón se llama *Trusty Bell: Chopin's Dream*. Maravilloso. 3 Quienes, como recordaréis, también desarrollaron *Baten Kaitos* para GameCube. 4 La cual se parece a la Torre Eiffel, sólo que pintada de rojo y blanco. 5 Hubo concursos en las revistas de videojuegos japonesas en los que los lectores enviaban historias cortas y dibujos para que fueran incluidos en el juego.

¡NUEVA INFORMACIÓN!



Ayma me mata Una mujer saltarina, Ayame puede atravesar corriendo las cañas de bambú que Rikimaru destrozaría.

Riki el Trucazos En un tráiler reciente, vimos cómo nuestros dos héroes discutían, aunque no sabemos por qué. ¿Por ver quién tenía el pelo más ridículo?



Unos 600 años antes del Agente 47, podrás envenenar el arroz para acabar con tu objetivo.

Nos encantaría tener algo más de acción con el Wiimando, pero las muertes serán igual de satisfactorias.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** ACQUIRE **LANZ.** POR CONFIRMAR

TENCHU 4

Nos ponemos el traje ninjas para acecharos desde las sombras

Como dice Liam Neeson en *Batman Begins*, "en el ninjitsu se emplea la pólvora. La teatralidad y el engaño son poderosos aliados". Lo que Liam no destaca es lo bien que funciona tener una espada de cinco metros en la espalda. Cuanto menos, es una gozada en una de las muertes sigilosas más vistosas de *Tenchu*.

Basta con acercarse a un guardia sedentario por la espalda (un mero matón a sueldo que, seguramente, se esté preguntando qué tomar con el té) y pulsar el botón A para ver cómo la bella Ayame le hace caer al suelo. A continuación, una escena más brutal que *Manhunt 2*: una patada a los testículos del hombre, instigado por el Wiimando. Él grita. Nosotros sonreímos. Hemos acabado con una generación de matones a sueldo.

¿Necesitas algo más? El lanzamiento de shuriken se inspira en Matrix, con una cámara que sigue, en tiempo bala (o tiempo shuriken), la trayectoria de la estrella que has lanzado desde tu mano hasta su cabeza. Acecha a un matón cerca de una fuente y les tirarás dentro.

¿Podrá hacerlo?

Nos sorprende un poco que, para apuntar con los shurikens, se utilice el stick analógico, pero se lanzan con un movimiento del Wiimando, aún cuando la mayoría de las armas adaptadas al Wiimando tienen lógica en su uso. El botón A sirve para todo, según el contexto (apaga velas, echa veneno en la comida, realiza una ejecución), mientras que los movimientos del mando sirven para dar el toque gore.

Tampoco nos entusiasma el toque arcade en la infiltración. Las sombras en las que movernos son muy evidentes, y nuestros dos héroes se toparán con zonas del escenario marcadas con humo. En vez de contar con un movimiento completamente 3D, avanzaremos de zona a zona con movimientos del nunchaco, acercándonos a los objetivos.

Echando un vistazo

En el cuerpo a cuerpo es donde el juego pone de manifiesto la teatralidad de la que hablaba Neeson. Tu corazón se acelera, el pulso determina el tiempo que te queda para realizar la muerte instantánea, y la acción se ralentiza para mostrar el enfrentamiento en toda su gloria. Miembros cercenados, caras desfiguradas y facturas del quiropráctico por todos lados. El engaño puede ser un poderoso aliado, pero una nariz sangrando se le aproxima.





Tenchu es uno de los juegos con mejores gráficos de la Wii. Basta con fijarse en el pelo de Rikimaru; casi puedes saborearlo.

El Gato Ninja dice: "dame leche o muere; en tus manos está, saco de carne"

EL GATO DE LA MUERTE

Nueve de cada diez gatos prefieren Whiskas. Pero ese gato que falta es el Gato Ninja[1] de *Tenchu*. No le gustan porque conoce el sabor de la sangre humana. Tiene dos habilidades: soltar un maullido para atraer a los guardias hacia tu pozo de la muerte, o hacer que se infiltre en una zona habitada para robar llaves y cosas por el estilo. Ah, si tan sólo nuestro gato fuese tan inteligente...



Los de la Sociedad Protectora de Animales se van a poner hechos una fiera cuando vean esto.



1 Otros de nuestros animales favoritos serían Patch en *Dead to Rights* (una mezcla entre Bruce Willis y Lassie), el halcón de Link en *Twilight Princess*, ese lobo que distrae a El Gigante en *Resident Evil 4* y, por supuesto, las gallinas psicópatas que aparecen en muchos *Zelda*.



¡NUEVO JUEGO!

KORE

¿MecaMario?



PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	POR CONFIRMAR
ESTUDIO	SNAP DRAGON
LANZAMIENTO	2009





Un jefe final; seguro que es un RanKORE. Je.

Por Dios. Sólo llevamos una frase del texto explicativo que acompaña a *KORE* y ya nos hemos encontrado las palabras 'chiflado', 'alocado', y 'surrealista'. Nuestra alarma ni siquiera se molesta en sonar: directamente explota[1]. ¿Y quién recibe estos adjetivos tan temibles? Pues el traje K.O.R.E., que es el eje central de *KORE*.

Básicamente, se trata de una mezcla entre Mario y un mech. El traje K.O.R.E. potencia algunas cualidades de su portador, pero, en un giro inesperado (nos arriesgaríamos a decir que es un giro 'alocado'), el traje se convierte en el hogar de tres criaturas: Pixie, Madboy y un perro llamado Rex. Tres sets de habilidades diferentes que ofrecen tres formas distintas de utilizar el traje cibernético. El resultado sólo puede ser hilarante.

Esfuerzo premiado

El planteamiento no despierta grandes pasiones, pero el plataformas de Snap Dragon tiene una cualidad que despierta en nosotros cálidas sensaciones. Objetos por recoger, montañas de plataformas flotantes, llamativos colores... Son muchos alicientes.



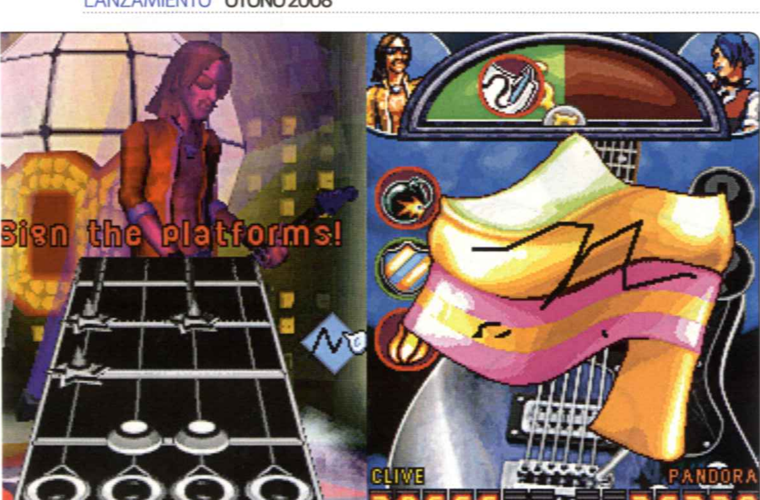
Al principio, *KORE* iba a salir en Xbox, pero Snap Dragon está trabajando para traerlo a la Wii.

Nos han prometido una jugabilidad innovadora "diseñada para Wii", así que tal vez cuente con un control bien implementado que lo haga destacar por encima de la mediocridad. El trío de personajes se convierte en el gancho principal (uno escala, otro huele objetos y el tercero es un maestro de los puñetazos), pero Snap Dragon no tendría por qué recurrir a trucos para sacar *KORE* adelante. Como demostraron *Banjo Kazooie* y *Rocket: Robot on Wheels*, los personajes originales no son nada sin plataformas y escenarios multicolor. Hacedlo bien, chicos.

GUITAR HERO: ON TOUR DECADES

¿Te has quedado con ganas de un bis?

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	VICARIOUS VISIONS
LANZAMIENTO	OTOÑO 2008



Decades requerirá más que habilidad con la guitarra; contad con algo de "fan service".



Podréis formar un supergrupo con vuestros amigos y tocar juntos.



Cruzamos los dedos por que esos solos formen la lista de canciones de los 70.

No se puede decir que en Vicarious Visions sufran del síndrome del 'segundo álbum difícil', un mal que afecta a los principales intérpretes de nuestro país. Apenas unos días después del lanzamiento de *Guitar Hero On Tour*, se desvela esta secuela. Aunque es posible que lo podamos jugar en semanas, los detalles siguen siendo escasos.

Decades será compatible con el periférico de *On Tour*, así que se podrá comprar el juego por separado y ahorrar unos cuantos euros en el proceso.

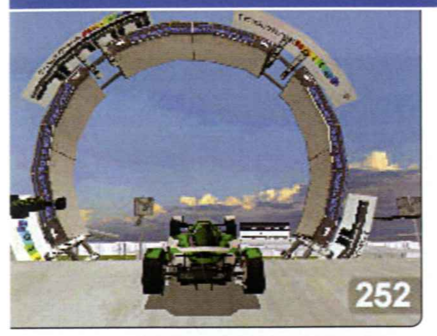
Lo mejor es que se pueden compartir las canciones de *Decades* con cualquier otra entrega de *Guitar Hero* para DS. Obviamente, de momento sólo está *On Tour*, pero seguro que están preparando más expansiones. Introduce tu copia de *Decades*, invita a un amigo y juntos podréis tocar todas las canciones de ambos juegos. Gran idea.

Juego generacional

Este sistema de streaming es la novedad de *Decades*; más que revisar en profundidad las características, se han mejorado. Ahora, el modo Carrera tiene tres caminos a seguir, y si logramos superar una canción en una dificultad elevada, todas las dificultades menores aparecerán como "dominadas".

En lo que respecta a la música, el nombre de *Decades* hace referencia a una selección de canciones desde los 70 hasta hoy día, con escenarios acordes a la época. No se ha dicho nada de las pistas de antaño, pero entre los artistas modernos se encuentran Foo Fighters, Fall Out Boy y Red Hot Chili Peppers, todos con temas originales.

1 Claro, es que el juego lo hacen en colaboración con Zoinks Entertainment, así que es evidente que nos enfrentamos a un grupo de gente irritante.



Esto parece una puerta estelar de la cutrecilla serie de *Stargate*, ¿verdad?

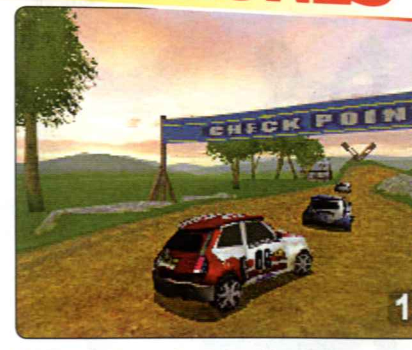


Ya es oficial: este juego es 100 veces mejor que *SPOGS Racing*

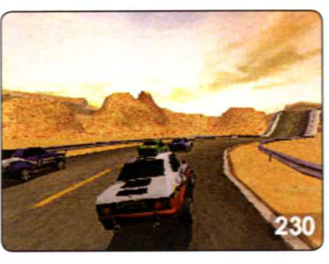


Puede no parecer muy atractivo en imagen, pero gana muchísimo en movimiento.

IMPRESIONES



Niveles de Rally. La fase del castillo se sale.



Que no te preocupe chocarte con los coches fantasma. Con las paredes, sí.



El modo puzle te pide que completes unos circuitos a medio terminar.



A nosotros, Trackmania siempre nos ha recordado a *Stunts.*, el clásico de PC.



Hasta las nubes están animadas. La verdad es que somos fáciles de agradar.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** FOCUS HOME INTERACTIVE **ESTUDIO** FIREBRAND STUDIOS **LANZ.** FINALES 2008

TRACKMANIA DS

Jugamos cinco horas seguidas. Es difícil percatarse de cómo pasa el tiempo...

Aunque suene pretencioso, éste podría ser el mejor juego de coches que ha visto la *Nintendo DS* en su existencia. Eso incluye *Mario Kart DS*, que podrás guardar sin sentimiento de culpa en su caja. *Trackmania DS* es una versión a escala del brillante juego de Nadeo para PC. En esencia, el original parecía una demo, ya que sólo podías jugar contra coches 'fantasma' (sin rutina de detección de golpes). Pero las ramificaciones jugables, como el editor de circuitos, el preciso control o la posibilidad de reaparecer instantáneamente tras un choque lo convertían en un producto tan adictivo como una bolsa de Bocabits eterna[1].

Vueltas y más vueltas

Trackmania DS captura la esencia de su origen sin esfuerzo. Es ciertamente una versión a escala, pero han reducido los michelines en vez de cortar la cabeza al original. La misma sensación de trepidante velocidad está presente y es correcta, además de que no sería exagerado declararlo el juego de carreras más veloz que ha visto la luz en DS, ya que funciona con una fluidez de 60 frames por segundo constante. Puedes reiniciar instantáneamente pulsando X, y la perspectiva cambia a primera persona cuando te metes en un looping. Hay sólo tres entornos básicos (estadio, desierto y rally), pero a la hora de la verdad resultan más que suficientes dada la variedad de respuestas en el control.

El modo multijugador de *Trackmania DS* no puede aspirar a emular la hecatombe online de su hermano en compatibles, pero es un esfuerzo decente por parte de los programadores. Hay competiciones en las que sólo se necesita una DS, como las de que cuatro jugadores luchen por hacer el mejor tiempo, ya sea al primer intento o durante un lapso de varios minutos.

Rueda quemada

Una de las cosas que no puedes hacer es la de correr contra tu propio 'fantasma', algo que parece en contra de los principios fundamentales de este juego, pero que se explica si se piensa en que puedes guardar 60 (sí, S-E-S-E-N-T-A) circuitos creados en el estupendo editor de niveles[2].

La versión que hemos probado estaba prácticamente terminada, y, al parecer, esto fue a petición propia de la distribuidora. Así que cuando se lo devolvimos a Focus sólo pudimos decirle que les dijera de nuestra parte a los chicos del estudio de Firebrand una cosa: "Enhorabuena".



Los periféricos de third parties parece que se le están yendo de las manos

1 Atención, señores de Matutano: pueden poner esta frase en las bolsas de Bocabits. "Tan adictivo como una bolsa de Bocabits eterna" - NGamer. Nos encantaría que lo hicieran, de verdad. 2 Es tan bueno, que el modo para un jugador se creó entero utilizándolo.

¡LO HEMOS PROBADO!



¡Auch! Sumio falla al solucionar el pequeño problema bomba del avión, así que explota encima de su balcón del hotel. Pero no os desesperéis: una pequeña siesta y listo.



Edo Macalister es el director del hotel y un bicho raro en general. Sus extraños monólogos concluyen cada capítulo.



¿Un luchador en un juego de Suda? ¡De eso nada! Esta entrevista a Mr. Pirate seguramente desbloqueará secretos.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** RISING STAR **ESTUDIO** GRASSHOPPER **LANZAMIENTO** 30 DE OCTUBRE

FLOWER, SUN AND RAIN

El maestro de *No More Heroes* nos ofrece ahora *No More Hotels*

Estamos en el país de Suda51. Cuando lo primero que hace el protagonista es preguntarnos si "hemos ido al excusado últimamente". Pero en este país hasta tiene sentido. Si *Killer7* fue su *GoldenEye* y *No More Heroes* su *God Hand*, entonces *Flower, Sun and Rain* es *Professor Layton*. El adorable experto de los puzles y el héroe tienen más en común de lo que parece. Salvo por cierta relación sexual con una cartera.

Aún más extraño

Es algo así: el director de *FSR*, Sumio Mondo, se introduce en las mentes para obtener la información. Son muy similares a las cajas fuertes; cada una esconde sus propios secretos tras una combinación numérica. El juego consiste en encontrar los dígitos, extrayéndolos de las crípticas pistas de la guía turística que Sumio se mete en el bolsillo en el hotel del mismo nombre, o solucionando rompecabezas garabateados en un tablón de anuncios. No tiene compañero, solo ésa descarada vestida de cuero, Catherine.

Al entrar en una cabeza, la historia progresará: una locura sobre una persecución que terminará con las travesuras de un bombardero terrorista



¿No tendrá potencia la DS, o esos modelos están hechos a propósito?

(lo cual se convertirá en un día cíclico al estilo del Día de la Marmota si no lo conseguimos). Esto no quiere decir que la historia ocupe toda nuestra atención, ya que Suda no duda en crear algunos de sus escenarios más divertidos hasta la fecha: fanáticos del fútbol, bombardeos ocasionales y un caimán rosa llamado Christina, todo en la primera hora.

Lo mejor fue cuando nos encerraron en la habitación de un hotel encantado, obligados a mendigar la ayuda de un espiritista desinteresado y una doncella narcoléptica a la que espiamos a través de un agujero en la pared. Tras los inspectores psicopáticos de *Killer7*, esto es tan tranquilo como Jean Austen. Jean Austen con un humor algo picante; el apodo femenino de su cartera causa toda clase de confusiones obscenas[1]. Sí, gráficamente duele un poco a la vista, pero si es el precio que hay que pagar para que el trabajo de Suda vea la luz, bienvenido sea. ¿Qué aspecto debería tener un cocodrilo rosa?





Podremos explorar el entorno en busca de objetos a los que conectarnos.



[1] "Meteré esta guía en Catherine", dice Sumio. "¡Qué asco!", responde la criada.

¿CÓMO DIABLOS FUNCIONA?

Resolvemos un puzle como una sierra corta mantequilla



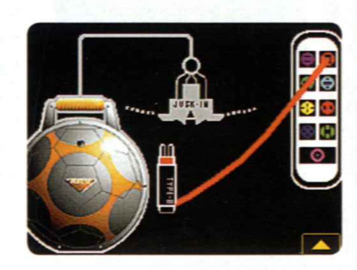
PASO 1: ¿EH?

Un ingeniero industrial os llama y os grita al teléfono una frase en italiano. Según el barman, la gritó un futbolista italiano.



PASO 2: ESTE...

Este futbolista en concreto jugó en una posición inusual en el campo. Toca leer la guía turística para encontrar la formación del equipo.



PASO 3: ¡AJÁ!

Conectamos a Catherine a esta bolsa de fútbol e introducimos la formación como código. El contenido es vuestro. ¡Viva!

BOING! DOCOMODAKE DS

Estos champiñones deben de ser mágicos

PLATAFORMA DS
DISTRIBUYE IGNITION
ESTUDIO AQ INTERACTIVE
LANZAMIENTO OTOÑO 2008

¡HEMOS JUGADO!

Elige una miniseta para intentarlo. ¿Será la que está arriba con una boina? Qué chic.

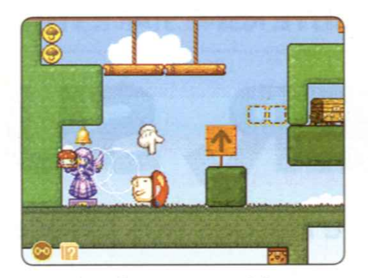
Los juegos que nos ofrecen mascotas corporativas deberían aterrorizar a todo jugador cuerdo. *McDonaldland*, *Cool Spot* y *Pushover*[1] eran productos vergonzosos que nos hacían sentir un poquito sucios. Ni siquiera son buenos (vale, *Cool Spot* no estaba mal), normalmente se trata de juegos de plataformas genéricos con manuales exageradamente cargados de marcas con ™ y de simbolitos de ®.

Una chibi-fiesta

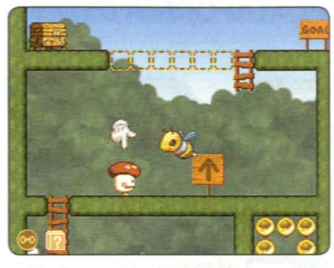
Pero *Boing! Docomodake DS* podría ser la excepción. El personaje principal es Papá Docomodake, la mascota de la compañía telefónica japonesa NTT DoCoMo. Como Papá D, tendréis que abriros camino a través de varios niveles de puzles y plataformas para encontrar al resto de vuestra familia a tiempo para el Festival anual del Bosque.

No es particularmente largo ni plantea un gran desafío, pero se le perdona gracias a sus dosis de encanto e ingenuidad. Al tocar a Docomodake, éste se convierte en hongos más pequeños que pueden ser apilados para acceder a nuevas áreas, o bien ser lanzados a los enemigos o a los obstáculos. Es como un *Mario vs Donkey Kong* pero con champiñones.

La curva de aprendizaje es amable, y los niveles ofrecen partidas cortas. Mientras que las únicas diferencias entre el lanzamiento europeo y el japonés sean lingüísticas, Papá Docomodake seguirá siendo un tipo divertido. Lo sentimos.



"Me he caído... y no me puedo levantar". La culpa es de esa siniestra campana.



Si sois unos negados identificando setas, este guante puntero os ayudará.

TORNADO

Vete, olvida mi nombre, mi cara, mi casa y pega la vuelta...

PLATAFORMA DS
DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
ESTUDIO SUCCESS
LANZAMIENTO OTOÑO 2008

¡NUEVO JUEGO!



El mapa de la pantalla superior es muy útil: muestra quá zonas habéis limpiado.



Al principio sólo podéis coger pequeñas cosas. Girad más rápido para subir de nivel.

Los nintenderos se han quejado durante mucho tiempo de la ausencia de una entrega de *Katamari* en una de sus consolas. El Wiimando y el lápiz táctil parecen perfectos para ir rodando una pelota para que vaya recogiendo materia y hacerse más grande, y el estilo inusual y la estupenda banda sonora parecen propios de Nintendo. Y aún no hay ni rastro de acción *Katamari* en ninguna consola Nintendo.

¡Tía Em!

Tornado es obra de Success, la desarrolladora de *Zoo Keeper*, y podría ser lo más parecido en DS a tener una bola giratoria que va recogiendo objetos; salvo que somos el vórtice de un remolino. Un tornado, si lo preferís. No sois realmente un tornado, por supuesto, sino que representáis a uno de los Limpiadores Cósmicos, una banda de animales que se encargan de aspirar la tierra y todo lo que contiene para rescatarla de un agujero negro.

Girando el lápiz en círculos, convertiréis a estos bichos en minitornados y los guiaréis por los niveles, que tienen lugar en distintos países: el juego comienza en Inglaterra, con sus autobuses rojos y el Palacio de Buckingham[2]. Cada uno tiene sus objetivos, de modo que no sólo se trata de recoger toda la materia posible. Llamadnos exagerados, pero los desafíos son bastante difíciles. El modo Arcade es más accesible y, al igual que en *Katamari*, se pueden rejugar los niveles completados. Dejando a un lado el riesgo de daños en la muñeca producidos por los giros del lápiz táctil, *Tornado* puede ser una buena experiencia tipo *Katamari*, pero esta vez para los usuarios de Nintendo DS.



Coged un powerup y dividiréis vuestro tornado en dos para lograr mayor eficacia.

1 Protagonizados por Mick y Mack, el punto del logo de 7-Up y Colin Curly (el antiguo rostro canino de las patatas Quavers) respectivamente. 2 Los niveles se sitúan en Francia, Japón, la Antártida e Iraq, entre otros.



DESCUBRE LO ÚLTIMO PARA WII™

SUPER GAMER PACK 8 EN 1

MANDU NUNCHAKU RADIOFRECUENCIA

PACK JUEGO REDSTEEL™ + PISTOLA PARA MANDO







NUEVOS DISEÑOS DE BOLSAS

PARA NDS LITE™



BONUS EXTRA

¿Qué viene por las praderas? ¿Es un montón de mini-avances?

HARDWORKING PEOPLE

PLATAFORMA WiiWARE
LANZ. FINAL 2008 (JPN)

Japón es conocida por su ética laboral, así que... ¿qué mejor forma de relajarse de un duro día de trabajo que con minijuegos centrados en el trabajo? Bombero, frutero, tendero, entre otros ejercicios con ánimo de lucro. No aseguramos su lanzamiento en Occidente, pero tampoco hay motivo para descartarla, la gente está muy loca.





HENRY HATSWORTH

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO 2009

El nombre completo del experimento es *Henry Hatsworth and The Puzzling Adventure*, y eso es todo lo que necesitáis saber. Es una... aventura de puzle. La gracia reside en dos mundos separados donde las acciones de uno intervienen en las del otro con sus efectos y consecuencias.





ESCAPE FROM THE MUSEUM

PLATAFORMA Wii
LANZ. NAVIDADES 2008

Basado en el juego online, es un *Donde está Wally* usando el Wiimando para buscar en ciertas habitaciones en ruinas. El objetivo es hacerte con los artefactos que te mandan. Aunque quizás parezca limitado, no descartes que los objetos cambien durante el transcurso del mismo para facilitar un valor re-jugable más que necesario.





POPSTAR GUITAR

PLATAFORMA Wii
LANZ. INV. 2008 (EEUU)

Como *Guitar Hero*, pero en vez de Rock, Pop. Vendrá con un periférico para convertir el Wiimando.





UNKNOWN SOLDIER

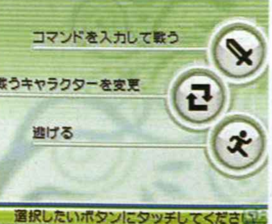
PLATAFORMA DS
LANZ. OCT 2008 (JPN)

Acción de la II Guerra Mundial a pequeña escala donde tomas el control de un soldado sin ayuda de un escuadrón al que comandar.





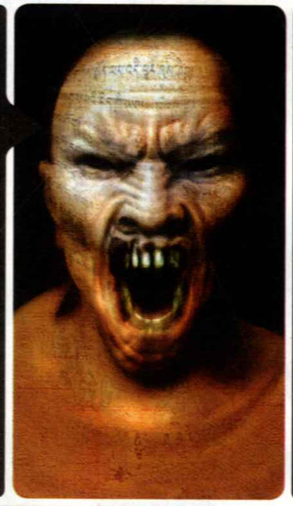




CURSED MOUNTAIN

PLATAFORMA Wii
LANZ. PRINCIPIOS 2009

Un nuevo survival horror que promete asustarnos con muchos chillidos y sustos basándose en el Himalaya. Tu objetivo es buscar a tu hermano perdido, pero por el camino encontrarás las almas de los que murieron por allí y no han querido ir al Limbo. Puede dar bastante miedo y, por las impresiones recogidas de la GC, así es.



RIZ-ZOAWD

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO P/C

Este RPG está basado en el Mago de Oz. Los personajes y localizaciones son los mismos, además, la historia es muy cercana al clásico libro. Tiene una pinta preciosa, con batallas por turnos y la posibilidad de explorar este mágico mundo. Toda una oda al sistema de movimiento 'trackball'... O eso creemos.







CELEBRITY SPORTS SHOWDOWN

PLATAFORMA Wii
LANZ. FINALES 2008

Aquí tenéis un juego de mini-juegos con variadas modalidades (arco, esquí, canoa y similares) donde participas tomando el rol de personajes famosos (léase Avril Lavigne, LeAnn Rimes, Keith Urban o Nelly Furtado) que no han escuchado en su vida la palabra 'DEPORTE'. ¿Bádminton acompañado de de los Black Eyed Peas?

POWERBIKE

PLATAFORMA DS
LANZ. PRINCIPIOS 2009

Need for Speed a dos ruedas, ni más ni menos. Aunque esta vez sin los ridículos neones que van bajo el coche ni los sponsors laterales. *Powerbikes* es carreras callejeras y un buen puñado de virguerías al manillar. Cambia lo que has ganado en las carreras para aumentar la calidad de tu moto. La lástima es que no te dejen comprar un coche de payasos de circo para liarla por las calles...









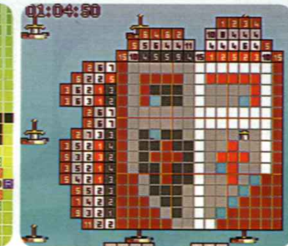


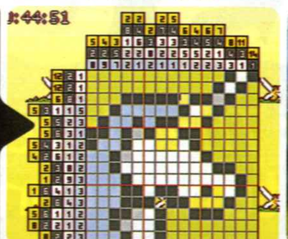


COLOUR CROSS

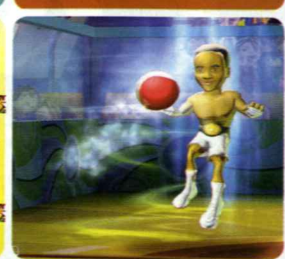
PLATAFORMA DS
LANZ. NOV. 2008

Picross pintado con números y puzles. El sueño de un perfecto adicto del dibujo.











EL DUELO DE LAS GALAXIAS

Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels: mejor que el tubito con luz que tenías de pequeño



La crítica ha vapuleado la peli de *Las Guerras Clon*. Han dicho de ella que rompe con todos los buenos recuerdos que podías guardar sobre la trilogía de películas original, destruyéndolos inmisericordemente. No estamos de broma: en EE.UU., la revista *Entertainment Weekly* nombraban a George Lucas "el enemigo de la diversión". ¿Es de verdad tan mala? Pues va a ser que sí. Por suerte, el juego basado en la película parece que está haciendo las cosas como se deben hacer, y esa forma de hacer las cosas es simplemente no destruyendo la esencia que tanto caracteriza a las películas de *Star Wars* y que tanto agradecen los fans. Dejémonos de florituras gráficas, de estúpidas nuevas criaturas y de rollos innecesarios sobre Darth Vader, y centrémonos en lo que interesa: ondear el mando como si fuéramos Obi-Wan enfurecido.

"CENTRÉMONOS EN LO QUE INTERESA DE VERDAD: BLANDIR EL MANDO COMO SI FUÉRAMOS OBI-WAN KENOBI"

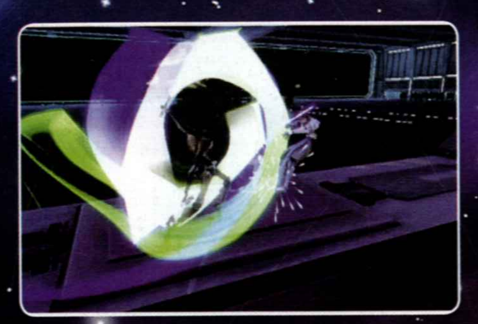
Al contrario que en las últimas películas, el juego carece de pretensiones. No se ha querido enrevesar el control de modo que sea inaccesible para la mayoría de los jugadores. El botón B bloquea los ataques, y la manera de rechazarlos se realiza con una sencilla combinación entre movimiento y el mismo botón B. Fácil. El nunchaco se utiliza para controlar al personaje y sus poderes básicos: Z para los ataques de La Fuerza (haciendo volar por los aires a nuestros enemigos), y con C podemos levantar objetos para después arrojarlos a nuestro contrincante. ¿Quieres tirar a la cabeza del Conde Dooku una barra de metal? Pues así es como se hace. Como diría Matías el Humilde (búscalo en internet): fácilmente. La única concesión a la complicación jugable viene a la hora de esquivar los ataques, cuando tienes que pulsar A para contrarrestarlos.



¡Cabriolas! La animación del juego es de lo mejorcito, pero no todos los personajes son tan bailongos. Grievous y Dooku son tan lentos como letales.



Anakin contra Dooku. Habrá 10 personajes y cada uno de ellos tiene controles diferentes. Cualquiera puede echarse una partida a gusto, aunque hay técnicas ocultas.



El juego replica perfectamente el tiro de cámara típico de las películas. Nos encanta este nivel: las dunas de Tatooine, el planeta natal de Luke, con ese toque sexy del amanecer.

"SE PUEDEN UTILIZAR CIERTAS TÁCTICAS A PARTIR DEL SISTEMA DE BLOQUEOS, CONTRAATAQUES Y ESCAPES"



Algunos combos se activan automáticamente, pero el juego nunca hace de más. He aquí un buen ejemplo de combate habilidoso.

Por suerte, no se necesitan cuatro mandos para controlar los cuatro sables de luz de Grievous. Se mueven en perfecta sincronía, sea cual sea nuestra orden de ataque.

LA FUERZA EN LA PANTALLA GRANDE

Igual que el juego, pero sin tener que agitar el mando

Las Guerras Clon siempre han sido un tema de interés en los círculos de *Star Wars*, y eso que tardamos un montón en poder verlas en su esplendor. Desde 1977, ya sabíamos que Obi-Wan Kenobi luchó al lado del padre de Luke Skywalker en algunas batallas ancestrales (en los años pre-Darth Vader, por supuesto), pero lo único que habíamos visto eran algunos fragmentos en las películas de *El Ataque De Los Clones* o *La Venganza De Los Sith*, así como unos cuantos episodios en Cartoon Network.

Las renacidas *Guerras Clon* para televisión ya están de camino a convertirse en historia canónica de la serie, completando esa pieza del puzle. Continuando las aventuras de Anakin, Obi-Wan y el resto de Jedis mientras luchan contra el Conde Dooku, Grievious y sus ejércitos droides separatistas por el control del universo. Todo es un formidable regreso a una galaxia muy, muy lejana.

A George Lucas le gustó tanto la serie de dibujos, que el mes pasado llevó a los cines de todo el mundo una película sobre esto. "Cuando empezamos a hacer la serie, queríamos que tuviera ese *feeling* de estar viendo una película de *Star Wars*, aunque fuese una serie", explica el director creativo, Dave Filoni. "Era importante para nosotros, por tanto, que fuera tan excitante como una de las películas. Cuando le enseñamos los conceptos a George, lo primero que dijo fue: 'Fiuu... los fans tienen que ver esto en la pantalla grande'". Por tanto, ¿qué podemos esperar una vez que comience la serie? Pues duelos de sables, colosales batallas espaciales y la enrevesada lírica oral de Yoda. Filoni promete que habrá material como para seguir la serie durante años. "Es un periodo de guerra, por lo que hay muchas maneras de contar la historia subyacente", comenta. "Lo mejor es que, además, las *Guerras Clon* duraron bastante tiempo. No hay limitaciones. No sé cuánto durará la serie al final, pero sí sé que el amor que existe hacia *Star Wars* es tan grande que siempre habrá historias que contar sobre ello."



¿Te suena? Muchos viejos conocidos aparecerán en versión CG.



La serie está diseñada para tener la misma apariencia estilosa que la película.



▲ ¡Wooosh! Obi-Wan peina hasta a las calvas con su justiciero sable de luz.

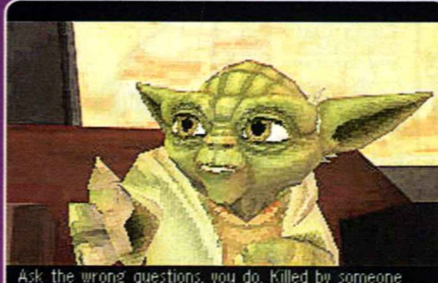
Las luchas son fluidas y divertidas, pero muy simples. Si quieres profundizar (o si dos jugadores experimentados le dan caña), puedes ahondar en las tácticas más avanzadas del juego, como por ejemplo la levitación, el bloqueo, el contraataque y movimientos evasivos; pero si tampoco tienes mucho interés, no se puede decir que sean acciones fundamentales para lograr la victoria incluso en las luchas más encarnizadas. La máquina, además, hace parte del trabajo por ti. Enlaza unos cuantos combos, y la inteligencia artificial desatará un poderoso ataque automático. Los jugadores no son especialmente diferentes entre sí, pero cada uno tiene golpes específicos. Dooku, por ejemplo, se mueve con dificultad, pero es, probablemente, el más poderoso de todos. Grievious es considerablemente más pesado y menos ágil, pero sus múltiples sables suplen sus debilidades; Asajj Ventress (bonito nombre), la asesina calva de Dooku, es además flacucha, tiene dos sables y corre como el viento. La variedad está asegurada.

¿Hay algo realmente impactante en este juego? La verdad es que no, pero lo que hace *Lightsaber Duels*, lo hace de manera brillante. Los chicos de Krome han conseguido un buen equilibrio en niveles, personajes, fluidez de guión, y sobre todo este último punto ya que cada lucha tiene sus frases exclusivas. Por tanto, si lucha Obi-Wan contra Ahsoka Tano, por ejemplo, los chascarrillos serán exclusivos de esa lucha. En definitiva: un juego que devuelve el buen nombre a *Star Wars*, a golpe de Wiimote.



▲ Grievous: algo asquerosete en *La Venganza De Los Sith*, pero único en este juego. Si te habitúas a sus movimientos, obtendrás cuatro sables de luz.

¡Juega como Anakin! ¡Mace Windu! ¡Y como... eeeh... ella! ¡Ésa de la última película!



○ Nos gustaría poder meter alguna frase al estilo de habla Yoda, pero nos ha resultado imposible.

SABLES CON STYLUS

No te preocupes: la DS también tendrá su adaptación

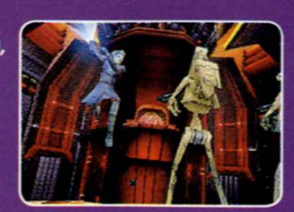
¿Tienes la muñeca fuerte? ¿Lo suficientemente fuerte como para partir un buey en dos? ¿Tú crees? Pues mejor que lo sea, porque *Star Wars: The Clone Wars – Jedi Alliance* se está abriendo camino hacia Nintendo DS y vas a tener que darle candela a tu stylus. Un montón de candela. En la pantalla pequeña, *Las Guerras Clon* toman la forma de un juego de acción tradicional, pero la falta de Wiimote y la tecnología táctil cambian el sentido general. Pulsas sobre la pantalla para avanzar, pulsas para desbloquear objetos y, lo más importante, pulsas para luchar con sables de luz.

Una vez que tienes bloqueado a un enemigo, tienes que pulsar frenéticamente sobre la pantalla para rebajar sus defensas. Una vez que se quedan al descubierto, eres libre de atacarles. Estooo... sí, para luchar tienes que pulsar en la pantalla, obviamente. Aparecerán tres áreas donde hacerlo, indicando sus puntos débiles, y tendrás que centrarte en ellos para vencerles. Una vez que los hayas vencido, te mueves en busca de más acción táctil intergaláctica. Es quizá demasiado básico, pero la presencia de un modo cooperativo hace que las cosas sean más divertidas. Hay también algunos QTE por si te cansas de tanto pulsar indiscriminadamente. En el que vimos nosotros, teníamos que pulsar cierta combinación para evitar ser engullidos por un Rancor.

Jedi Alliance se lanzará al mismo tiempo que *Lightsaber Duels*, lo que debería ser antes de Navidad. Normal, teniendo en cuenta el público al que va dirigido.



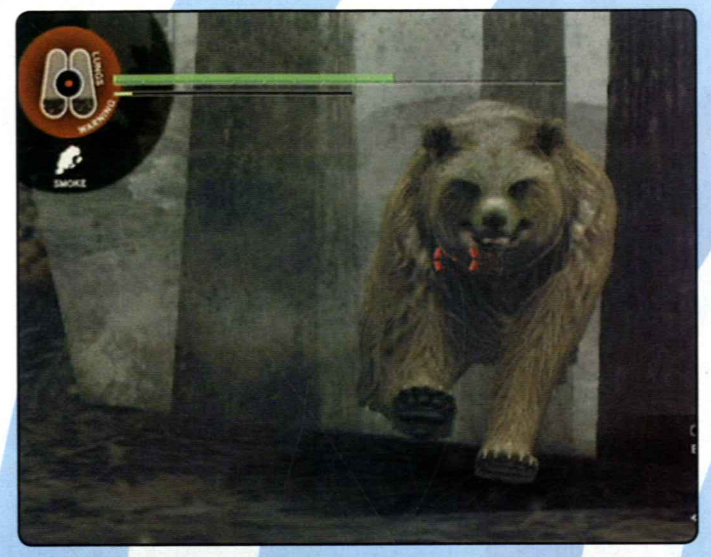
○ El Rancor de *El Retorno del Jedi* vuelve, aunque ahora parece un poco anfibio. Es uno de los QTE.



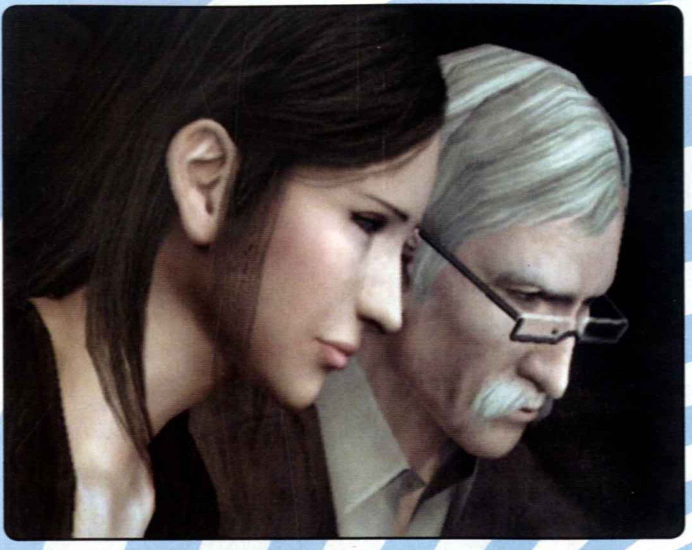
○ Gráficamente no está nada mal, y todos los polígonos parecen en su sitio.



○ Sables en combate: ¿hay alguna imagen mejor de un hombre de 30 años como nosotros? Pues claro que no.



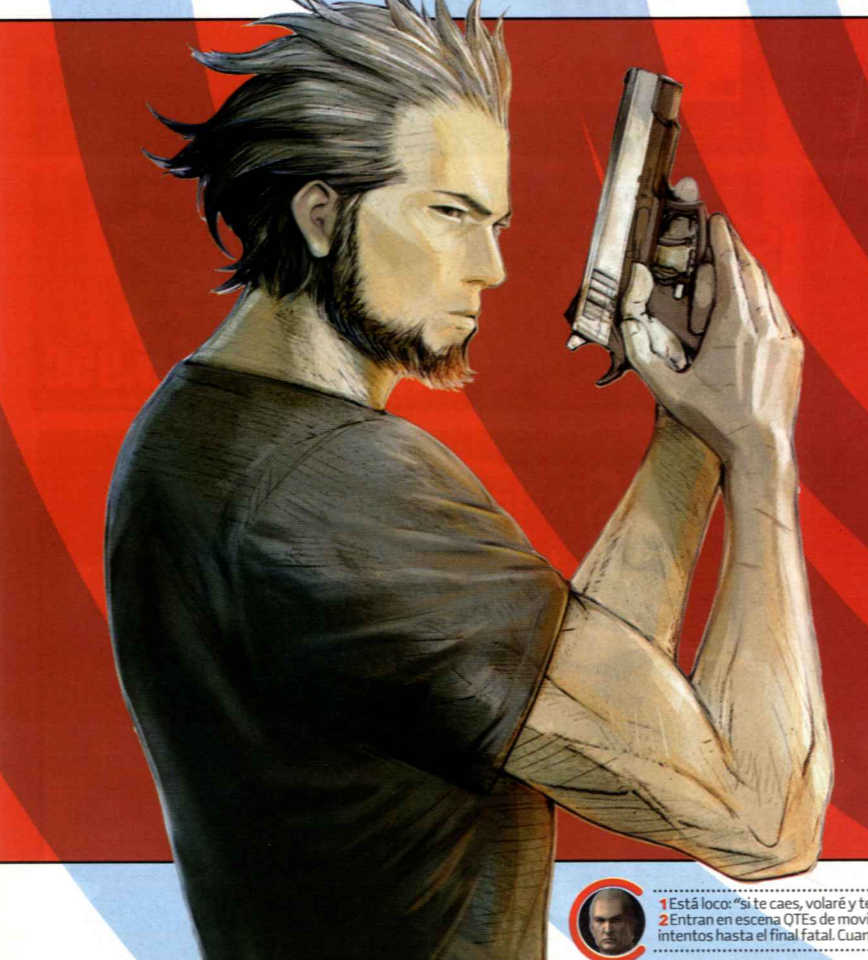
Este oso es el causante de los terremotos. ¡Que no! en realidad el culpalble es Wario.



Lisa echa un cable al sismólogo del bigote. Las cinemáticas son muy peliculeras.

DISASTER DAY OF CRISIS

¡Pasen y vean! ¡Acción realista! ¡Y original!



Como cuando un miembro de un equipo de salvamento acude a la última llamada de emergencia (¿lo habrán hecho adrede?) se juegan las primeras horas del candidato a "juego Nintendo más desconocido de los últimos tiempos": no sabes lo que te vas a encontrar. Nosotros nos hemos encontrado muchas cosas y, con la incógnita, eso incluye también un puñado de sorpresas. Unas horas con Ray y sus amigos y estamos dispuestos a poneros en situación ante este lanzamiento que llega, inesperado como un terremoto, el 24 de octubre. Y nos dejamos de comparaciones catastróficas.

La idea "multisituación" de *Disaster* es la clave que intentará diversificar la jugabilidad durante su desarrollo, lo suficiente para que no se defina como un título típico de un género, intentando beber de varios sistemas de juego y así proponer una variada y fresca experiencia. Su éxito dependerá del equilibrio y la solidez de esta meZcla, de que sus toques de rol, aventura, plataformas o shooter (o conducción, o *Trauma Center*...) funcionen bien por separado y a la vez hagan un todo interesante y nuevo. De momento, esa intención es ya digna de mención: pocos se atreven a juntar de aquí y allá así.

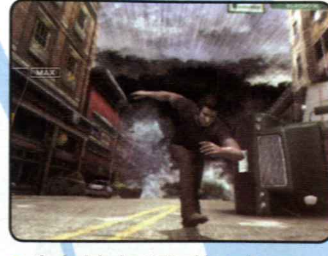
Esto no quita que el argumento, corazón de esos géneros, empiece repleto de situaciones típicas y americanadas varias de turno. Pero, oye, ¿a quién le molesta un puñado de clichés de vez en cuando? Es casi paródico. Ray, como su juego, quiere ser todo: es un exmarine y un héroe salvavidas, de esos que parecen autoculparse de todos los males del universo. También es un chulo arriesgado[1], un buenazo y un figurín engominado. No queremos destripar todas las claves de la aventura, pero no falta la chiquita mona secuestrada junto al abuelete experto, el malo y su grupo de "anteriormente buenos" y las frases más mundanas de las películas de acción.

1 Está loco: "si te caes, volaré y te rescataré", dice al borde de un volcán. También entra en un edificio repleto de terroristas solito.
2 Entran en escena QTEs de movimiento con ambos mandos. Luego se combinan y se hacen bastante complicados, pero hay varios intentos hasta el final fatal. Cuanto antes lo logres, más PS de premio.

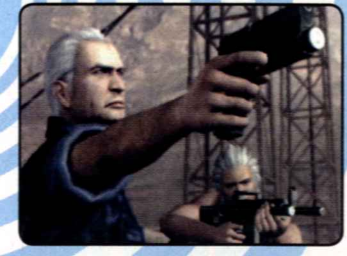




Pasa corriendo por las zonas de fuego y sacúdete las llamas con ambas manos.



Al principio, los QTEs piden agitar y cosas así. Luego se complican.



El malo y su clan de los canosos. Dicen que Leslie Nielsen es el verdadero jefe.



En esta subida tendrás que decidir si parar y rescatar a uno o seguir a tu bola.



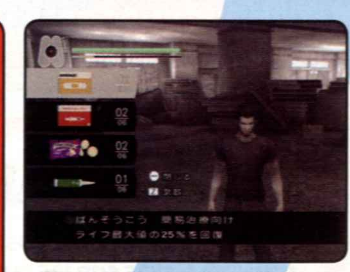
Muchos heridos, mucho trabajo. Algunos se curan rápido y dicen "por fin podré volver a comer los platos de mi madre" (de verdad). Otros te pedirán tu botiquín.

"SI SE MEJORA A RAY PODRÁ CORRER MÁS O TRANSPORTAR MÁS RÁPIDO A UN HERIDO"

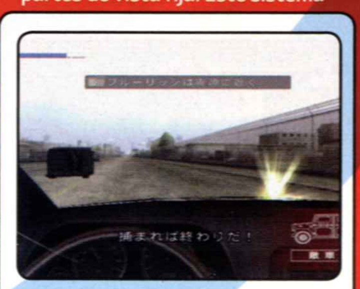
¡Voy a entrar!

A la hora de jugar se van presentando las sorpresas. La inspiración se extiende a parámetros que pocas veces se atienden más allá de la vieja fórmula, destacando el factor supervivencia. Por eso, aquí hay que pensar en que las zonas llenas de humo pueden acabar con nuestro héroe (que en un shooter habría respirado tal cual), y lo veremos representado en un indicador que simula sus pulmones y su pulso. Lo mejor es alejarse de la negrura y tomar una buena bocanada a lo *Wii Fit*. También está la resistencia, que tiene su propia barra junto a la de la vida. Por lo tanto, no se pueden hacer esfuerzos como esprintar dos minutos sin que Ray acabe sin aliento, momento en el que comenzará a perder salud.

El juego alterna secciones de recorrido a pie y cámara libre con otras de vista fija. En las primeras se puede explorar el escenario andando, corriendo o saltando, además de poder romper diversos objetos para reponer material. No se dispara, porque la intención es principalmente de rescate: con Z, Ray dará una voz buscando algún superviviente del último cataclismo y, si está cerca, automáticamente mirará hacia él para indicar su posición y que el jugador lo alcance antes de que sea demasiado tarde. El rescate puede requerir diversas acciones[2], como transportar el cuerpo herido del ciudadano a un lugar seguro, curarle las heridas o dotarle de recursos necesarios, que decidirás donar (o no) de tus propias posesiones, por lo que la administración de objetos y su uso con cautela también parecen importantes. Lo más original de las partes libres es la cámara de sucesos en tiempo real: desde donde esté, cuando vaya a pasar algo como una nueva réplica de un terremoto, el jugador puede activarla y Ray observará los destrozos que se suceden a unos metros, sin cortes y afectando a su propio entorno, de una forma muy espectacular y novedosa. En cada nivel están esas otras partes de vista fija. Este sistema se utiliza sobre todo en los momentos de disparo, en los que *Day of Crisis* se convierte en *Time Crisis*. El recorrido "sobre raíles" por el escenario lo manda un guión prefijado, luego el papel del jugador será eliminar a todo enemigo viviente y salvar el pellejo. El puntero convierte de nuevo al Wiimando en una pistola *lightgun*, y al *feeling* de recreativa aportan toques como la posibilidad de disparar a objetos para conseguir munición y vida o a puntos clave para deshacerse de un grupo de cinco de un impacto. Poco a poco se va complicando el combate y habrá que ocultarse de los tiros enemigos para recargar ▶



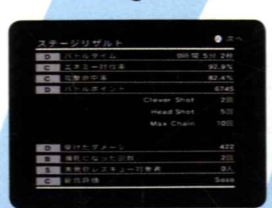
Con estos medicamentos y galletas subes vida y resistencia. No derroches.



Como *Mario Kart* pero con balas.

LOS EXTRAS DE LA PELI

Puedes seguir la historia, pero hay añadidos



TÍTULOS

Según tu actuación en cada misión se valorarán ocho parámetros como el tiempo, la puntería, los enemigos, víctimas no rescatadas... con esto se otorga un título a lo *Smash Bros*, como por ejemplo el de "gallina".



REJUGAR/ENTRENAR

Cada misión pasada se puede jugar desde el menú para mejorar la calificación. Además, se desbloquean los entrenamientos para practicar las nuevas acciones aprendidas en el desarrollo.



DOCUMENTOS

Acompañando a la historia existe gran cantidad de documentación que se puede consultar posteriormente. Hay curiosidades geográficas, datos de los personajes o claves del argumento.



Escóndete, recarga y dispara. Llevas toda la vida haciéndolo.



Esta mujer dice que le eches agua con B y le líes una venda con el Nunchaco.



Steve, tu compi del inicio. Es un pesimista.

como en el clásico de Namco, disparar en el momento justo a algunos indicadores, reventar en el aire proyectiles hostiles o usar una función de zoom limitada. Quitando unos impactos poco contundentes y algunas zonas sosas, con la gran variedad de armas y los momentos bien planteados, los cortes de tiros pueden resultar bastante atractivos al final si mantienen un buen ritmo. La cámara también se fija en situaciones como la conducción[3].

Ray de nivel 15

El rol lo ponen los parámetros propios del personaje, que están representados por un pentágono a lo *Pro Evolution Soccer* y mejorables a base de PS (Puntos de Supervivencia). El protagonista podrá adaptarse a las exigencias del guión según las preferencias del jugador, casi como un juego de rol. Si se mejora la capacidad de carga del héroe, podrá llevar más objetos encima, tales como medicamentos y comida. Si se hace lo propio con su capacidad metabólica, se cansará mucho menos y aguantará mejor una carrera o transportará más rápido a un herido que necesite ser evacuado. También se prevé un



CLAVES PARA EVITAR EL DESASTRE

Disaster puede tener cosas raras, pero a priori cuenta con unas cuantas bazas que lo pueden hacer atractivo para Wii. Éstas son las cuatro claves que han destacado en nuestras partidas.

ORIGINALIDAD

¿Humo en los pulmones? ¿Tener en cuenta el pulso? ¿Cámara de catástrofes en tiempo real? ¿Donar para salvar a los demás? ¿Mejorar mediante puntos? Este juego se ha hecho desde las ideas.



ACCIÓN

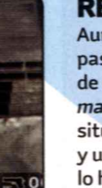
La sensación de que todo se viene abajo y la tensión de la historia es constante. Nada mejor que celebrarlo con tiros, carreras, saltos de vértigo, QTEs y unas cuantas explosiones, todo de película.





REALISMO

A Wii y a Nintendo les faltan juegos que cuenten historias así. Hay coches de verdad, gente de verdad herida de verdad y caras con gestos que no son de peluche. Se consiguen otras cosas.



RESCATE

Aunque suene a la excusa pastelosa de Nintendo, la idea de considerar a todos por muy *macho man* que seas añade situaciones de juego distintas y un factor humano distinto a lo habitual.







¡Oigaaa! En cualquier momento puedes vocear para descubrir dónde están los heridos. Tras unos saltos estarás echándoles una mano.

No sabemos muy bien de dónde han sacado estos trajes

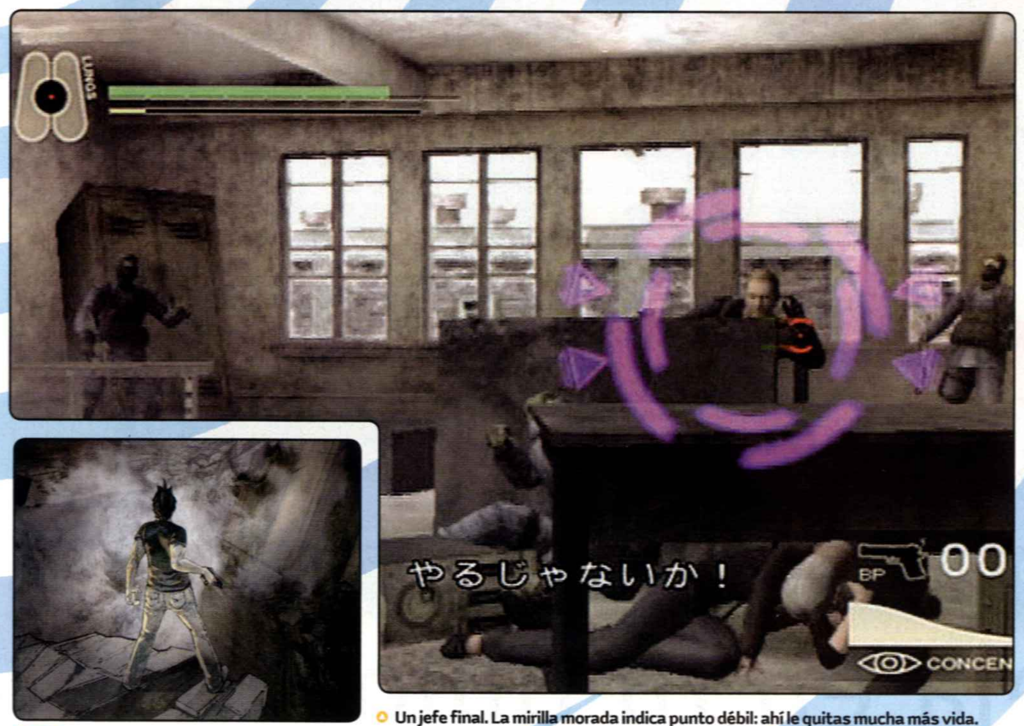
complejo sistema de evolución de las armas equipables. Es interesante tener todos estos factores a disposición, y a primera vista podrían personalizar la partida de cada jugador. Habrá que evaluar el peso de las decisiones en los compases avanzados de la aventura, pero de momento ya se agradece tener que sentarse a pensar en "qué se pone Ray" entre misión y misión, en lugar de pulsar un botón que nos lleve directamente a la siguiente fase.

Ya llega

Prepara las palomitas. Sin ver la película entera (aunque ciertas texturas, algunos dientes de sierra y los personajes heridos puedan darte más de un susto), la presentación de *Disaster: Day of Crisis* tiene momentos de cine, como si de *El pueblo de Dante's Peak se tratara*, con olas de lava y derrumbes, algunos fondos animados de mucha calidad y unos modelos, sobre todo el de Ray, que miran de tú a tú a *Resident Evil 4*. El ambiente lo pone una música de tensión constante y una dirección artística y de escenas que promete ayudar a que vivas la crisis en tus manos.

Los clichés no importan, incluso añaden la sensación de film de acción (y tienen un doblaje en inglés estupendo, aunque en ocasiones nos preguntábamos si éste no era un buen momento para realizar un doblaje español por parte de Nintendo). Nos importan más la evolución de las escenas de tiros y de rescate, la variedad de situaciones y escenarios, los momentos de emoción o ver hasta dónde llegan las ingeniosas ideas de evolución del personaje.

Puede ser ese juego distinto que intenta cosas nuevas y se convierte en un obligatorio completamente original, o esa rareza incomprendida que experimenta con fuego y se derrumba por partes (ok, no hemos podido evitar hacer la comparación). Eso sí, es la única oferta que hay para este año por parte de la propia Nintendo con un carácter más realista y, sólo con eso, ya nos llama especialmente la atención. El próximo mes podréis saber si *Disaster* logra sobrevivir a la crisis en nuestro veredicto.



Un jefe final. La mirilla morada indica punto débil: ahí le quitas mucha más vida.



3 ¡Aprende, *Alone in the Dark!* Bueno, en esto y en casi todo lo demás que tienen en común, hay cierto recuerdo a "esto era horrible en *AITD*". Para llevar el coche, se pone el mando en horizontal. En una persecución había que correr mucho y usar con cabeza el freno de mano.

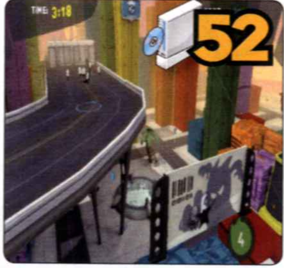


"Cada nivel está plasmado con libertad"
LEGO BATMAN
PAG. 42

REVIEWS

Nuevos títulos que darán mucho juego

















CONSULTA LAS REVIEWS ONLINE
Todos los detalles y las puntuaciones en
ngamer.es

EN ESTE NÚMERO

Wii

DS

WiiWare

CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa



Número de jugadores simultáneos

Cantidad de memoria por juego salvado

Juego Online y número de jugadores

Compatible con mando clásico o de GameCube

Capacidad de conexión con DS



Máximo de jugadores en Wi-Fi

Compatible con la función de vibración

Máximo de jugadores en multi-tarjeta

Máximo de jugadores con una sola tarjeta

Juego adaptado para zurdos.



LEGO BATMAN

¿Dónde venden estos fantásticos juguetes?



He aquí el nuevo enemigo de Batman: ¡los andamios! Malvados y resistentes.



Mr Freeze y su pistola de hielo. Ideal para curar los moratones que le provoca Batman.



Qué mejor forma de explicar la fórmula Lego de Traveller's Tales que citando al Joker en *El Caballero Oscuro*: "esto es lo que ocurre cuando una fuerza imparable se encuentra con un objeto inamovible". Se trata de una fuerza imparable que triunfa en las listas de ventas cada año y, al mismo tiempo, el objeto inamovible que se niega a dar una respuesta a sus críticas y evolucionar. Pero Batman le responde al Joker con una dosis de puñetazos, y del mismo modo le muestra a Tales el camino a seguir. Antes de nada, hay que decir que vuelven a estar presentes todos los elementos de los *Lego*, tanto los mejores como los peores. ¿Vidas infinitas para justificar las muertes por caerse fuera del escenario? ¡Mal! ¿Recoger todas las fichas Lego, ya que todo cubo de basura, cada maceta, cada elemento del escenario esconde parte de esa riqueza? ¡Oh, sí! ¿Enemigos ilimitados que te van matando lentamente cuando todo ▸

Los payasos a mi izquierda, el Joker a mi derecha...

1 Obviamente, el Joker es el mejor.

EL PODER CURATIVO DE LA RISA

En Traveller's Tales se creen graciosos. He aquí unos cuantos ejemplos de que puede que tengan razón...



PARQUE FOSÍLICO

El Dr. Grant nunca llegó a probar estas bellezas. Es bien sabido que Batman tiene una réplica de un T-Rex en su Batcueva, pero este poni arqueológico es más divertido.



APOLILLADO

Killer Moth (léase, el enemigo que nadie quiere[1]) es un villano de mal gusto. Sin embargo, se le perdona todo gracias al chiste sobre su adicción a las lámparas.



ARTE RARO

El Museo de Arte de Gotham luce en sus paredes brillantes parodias de obras de la vida real. Si esta versión de "El Grito" no recibe el premio Turner, desde luego se merece uno de comedia.



EN BUSCA DE ASILO

Nos encanta que en el mundo de Arkham Asylum (el de los villanos) la zona de creación de personajes sea una cámara de tortura. Un poco de crema y... ¡viva, un traje de Robin!





Dicen que el Pingüino no estuvo en las Olimpiadas de Invierno porque dio positivo.



lo que quieres hacer es terminar de construir ese gigantesco rinoceronte robótico? ¡Mal! ¿Descubrir que dicho rinoceronte es, en realidad, un robot que baila música disco? ¡Oh, sí! Traveller's Tales conoce bien sus juegos. ¿Será un problema de falta de ideas? Ni de casualidad. Más bien, la familiaridad es una parte importante de su atractivo. El sonidito del menú de navegación, un mundo central (o dos) que se van poblando con caras familiares, los tan brillantes extras absurdos (disfraces de Groucho Marx)... *'Lego [Introducir Franquicia]'* es el cine español clásico de los videojuegos, y estas ideas son sus características habituales.

Vale que no haya nada de 'destape', aunque tampoco se prestaban mucho esas angulosas formas femeninas. *Lego Batman* pone una nota surrealista en la mayoría de sus pequeñas historias, pero esta Gotham conserva un lado oscuro; imaginad una mezcla entre el estilo artístico de Tim Burton y las coloridas figuras de la serie de televisión de los 60. Al llegar sin una película a la que mantenerse fiel, los desarrolladores han podido plasmar su propia visión en vez de la de Spielberg o Lucas.

Lego Indy era divertido, pero dependía demasiado del icono de Jones para disimular el hecho de que se habían cogido las secuencias de acción para alargarlas y convertirlas en niveles completos. En *Batman*, cada nivel está plasmado con libertad, desde el primer atraco a un banco hasta un enfrentamiento en la cima de la Catedral. Y cada nueva habilidad para resolver puzles se gana a pulso un hueco en el universo de Batman.



Eso es... acaba con esas plantas, mi pequeña rata de las monedas.



Ésta es una imagen a escala 1:1 de Danny DeVito. ¡En serio!

¡ES UN... TANQUE NEGRO!

Si la Dirección General de Tráfico tuviese que controlar los vehículos de Gotham, se volverían locos. Las persecuciones y situaciones más divertidas...



BATMÓVIL

¿Qué Batmóvil es mejor? ¿La versión más artística de las películas de Tim Burton o el diseño actual? Pues ambas opciones son erróneas: el mejor es éste.



BATCÓPTERO

Aquí, el Joker-cóptero. Intenta echar abajo una iglesia con un remolque. Qué tío. Es mejor utilizar el cable para llevar bombas y deshacerte de los edificios.



UN COCODRILO

Para crear esta belleza se necesitan unas 50 cajas rotas y un minuto de construcción compulsiva. Con élpodrás tragarte a los matones.



BATBARCA

Un viaje a los muelles y podrás saltar por las rampas para coger objetos, mientras Robin usa su moto acuática. Ya sabemos quién lleva los pantalones. Ninguno de los dos.



UNA MORSA

Utilizando las bombas-pájaro del Pingüino, sacamos esta morsa de su protección. Nos preocupa lo que puedan pensar nuestros médicos cuando lean esta última frase.





COHETE

Lo sentimos, chicos. No quiere decir que haya un gran final lunar. Se trata de una atracción que le dará a Batman monedas Lego.



Indy intentó alejarse del absurdo sistema de 'personaje X interactúa con puerta X' de *Star Wars*, pero *Batman* se arriesga mucho más. La especialidad de los personajes serán sus habilidades físicas, lo cual acarrea escenarios en cuyo diseño cuentan con todo tipo de rutas y escondrijos específicos para cada personaje. Sí, sigue habiendo detalles rebuscados ("¿por qué no intentas usar a Poison Ivy cuando ves una maceta brillante?"), pero resulta sorprendente ver lo diferente que puede ser un nivel con el doble salto de Harley Quinn o el planeo de Man-Bat.

Disfraces

Por supuesto, la historia de los villanos está abierta a ideas tales como ver el modo en el que cada nuevo malo afronta cada nivel (aunque los capítulos están conectados con un archienemigo recurrente). Batman y Robin, quienes llevan ellos solos sobre sus hombros toda la carga de la historia de los héroes, cuentan con un gran abanico de habilidades. Una molestia potencial que delega con acierto en los trajes para modificar habilidades; al usarlos, tendremos acceso a puzles cooperativos más interesantes que el habitual 'pongámonos los dos en estos botones rojos'.



YatienesmarcadoslosobjetivosdelBatarang. ¡Es la hora de recoger tu recompensa!

De este modo, Batman planea al otro lado de una grieta para construir una tortuga robótica, mientras que Robin se conecta al animal mecánico usando su capa mecánica y la guía hacia un botón que, de otro modo, sería imposible de alcanzar. Los acertijos derivados de los trajes (cómo conseguir, por

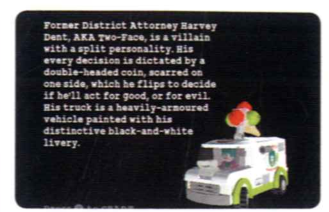
"CADA NIVEL ESTÁ PLASMADO CON LIBERTAD"



El nivel central de Batman es la Batcueva. Selecciona misiones o pégale una paliza a Alfred. Todo vale en este patio de recreo.

LEGO BATMAN: LA FUENTE DE TODO MAL

Sin basarse en ninguna película en particular, *Lego Batman* utiliza los mejores momentos de la historia.





LOS CÓMICS

Posiblemente, para el jugador medio será difícil entender gran parte de lo que hay en *Lego Batman*. Afortunadamente, uno de los chicos de Traveller's Tales sabe lo que se hace (o, bueno, tal vez tenga la Wikipedia en Favoritos) y, en las pantallas de carga, se podrán leer los orígenes.





LA SERIE DE LOS 60

Los villanos no siempre han sido esos psicópatas oscuros que se ven hoy día. La serie de televisión ofrecía unos maníacos con más encanto, que se imitan en las secuencias de vídeo del juego. Es evidente que la versión plástica de Enigma se inspira en el personaje de Frank Gorshin.





BATMAN (TIM BURTON)

¿La banda sonora de Danny Elfman? Es algo evidente. ¿Y a un nivel más sutil? Batman tiene que encaramarse a la catedral de Gotham; una gran escalera inspirada por el duelo entre Keaton y Nicholson. El Joker llega hasta a bailar un vals a la luz de la luna. ¿Casualidad?

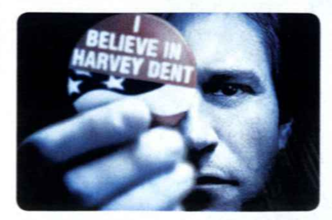




BATMAN VUELVE

El zoo ártico está sacado directamente de la secuela de Burton (al igual que las bombas-pingüino), pero la muestra más evidente son las hercúleas estatuas Lego que adornan las calles en la persecución de *Dos Caras*. Dichos gigantes góticos rodeaban el árbol en *Batman Vuelve*.





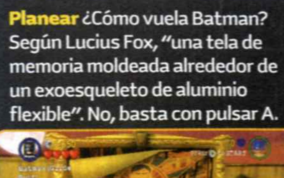
EL CABALLERO OSCURO

El juego se muestra más interesado en el Batman del pasado que en la reciente revisión a cargo de Christopher Nolan. Pero si te fijas bien en la pantalla de misión completa, podrás ver una simpática chapa Lego de "Vota a Harvey Dent", tal y como se ve en el póster reciente. Si veis más, no dudéis en hacérnoslas llegar.

LE QUEDA MUY BIEN, SEÑOR

La ropa no debe ser funcional, sino ir a la moda. Batman y Robin no están de acuerdo, con su armario lleno de trajes para potenciar sus habilidades...

Planear ¿Cómo vuela Batman? Según Lucius Fox, "una tela de memoria moldeada alrededor de un exoesqueleto de aluminio flexible". No, basta con pulsar A.



Recoger Robin tendrá una aspiradora para absorber ladrillos para convertirlos en cosas. Bombas, escaleras, coches... quién sabe.





Sónico Con este poco inspirado traje, Batman tendrá una pistola de rayos con la cual podrá romper el cristal. Aunque el gadget es muy útil.



Agua Killer Croc puede andar bajo el agua. Saca a Robin con su traje acuático, y estará con sus mejores galas para enfrentarse a Killer Croc.

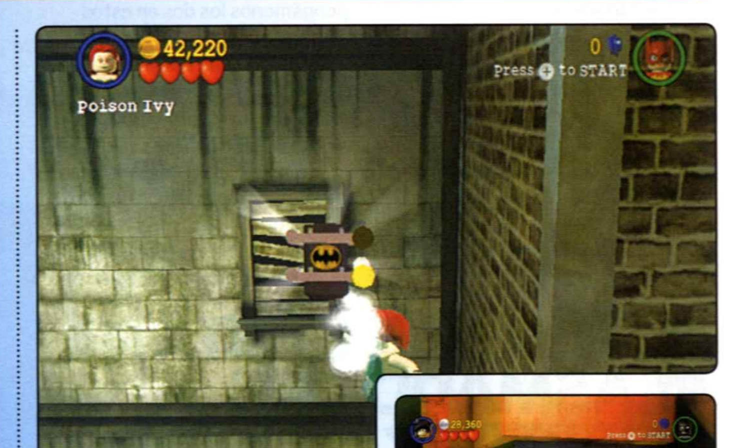


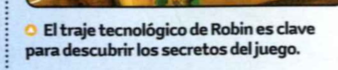
ejemplo, que un Batman que puede romper cristales llegue adónde sólo un Batman planeador puede llegar) suponen las mayores dificultades, aunque nos entristeció ver cómo nuestros esfuerzos en el modo historia se veían ninguneados por la opción de volver a jugar, en donde podemos cambiar de traje a nuestro antojo.

Batman y Robin también cuentan con batarangs controlados con el Wiimando. Es más fácil acabar con los matones usando las manos, pero los batarangs serán muy útiles para los obsesionados con las piezas. Se puede apuntar a cinco objetivos al mismo tiempo (diez al mejorarlos), lo cual aumenta el índice de aparición de las monedas Lego; si compartís nuestra pasión por conseguirlas todas, os parecerá una bendición. Llamadnos locos, pero ¿hay algo capaz de rivalizar con las monedas Lego? Los guiños a Batman, las escenas surrealistas, la revisión de la banda sonora de Danny Elfman... todo esto logra crear una excelente estética de Batman. Nos arriesgaríamos a decir que es la adaptación virtual más satisfactoria de la ciudad de Gotham que hayamos visto nunca (lo sentimos, Ocean). Pero, por dios, han sido las monedas Lego las que nos han encandilado.



El mundo central de los villanos: Arkham. Normal que siempre escapen.





El traje tecnológico de Robin es clave para descubrir los secretos del juego.

La comedia oscura

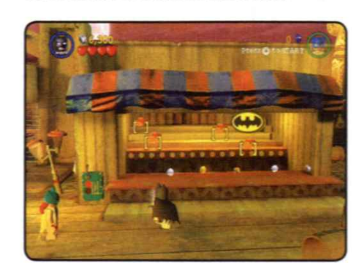
Dejando a un lado las monedas, da gusto ver cómo Tales recupera su buen humor. Las parodias de *Indiana Jones* eran un humor apropiado e inteligente, pero no nos hacían llorar de risa. *Star Wars* tenía infinidad de estos momentos (¿os acordáis de las tropas imperiales en una sauna?), y *Lego Batman* sigue el mismo camino. Lo "suyo" aquí son unos cómicos vehículos capaces de llenar niveles enteros de monedas.

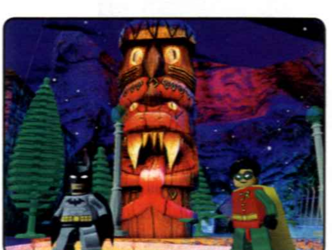
Elefantes, dinosaurios, camiones de helados... Ves bloques y no puedes evitar la tentación de recoger los secretos que ocultan. ¡Dispara! ¡¿Una palanca?! No te preocupes, nueve de cada diez veces sirve para que aparezcan más bloques. Y no nos olvidemos de los niveles de conducción; sacados de *Indy*, pero con un





¿Un helicóptero que lanza bombas? ¿Ventiladores? Tenemos una idea...





La próxima entrega debería ser Lego Loca Academia de Policía.



"QUE NO OS SORPRENDA VER DE NUEVO EL MISMO ESTILO"

Un acertijo: ¿cuál es el misterio en la página 35 del número 11? ¡Bwa-ha-ha-ha!

toque más arcade.

Ya os habréis dado cuenta de que nos encanta Batman. Nos gusta casi tanto como las monedas Lego. Pero también somos grandes amantes de los videojuegos, y mientras recorremos alegremente las calles de Gotham, una vocecita que odia las monedas Lego nos repetía: "¡pero si tiene muchas cosas malas! ¿Cómo puedes dejar que un juego te mate tantas veces y de formas tan injustas?"

Desgraciadamente, esa vocecita tiene algo de razón. Si pasas mucho tiempo jugando te das cuenta de que todos los añadidos y cambios no son más que algo de maquillaje sobre una experiencia que no dista mucho de la que vimos ya hace cuatro años con *Lego Star Wars*. Las muertes son habituales e injustificadas, y puede verse truncado el avance cuando nos topamos con puzles sin explicar, obra de un cruel desarrollador.

Merece la pena escuchar esa vocecita crítica (sobre todo si los anteriores juegos de Lego te dejaron algo frío), pero hay que recordar que es una vocecita que carece casi totalmente de diversiones en su vida. Este juego está cargado de contenido Lego y de ese estilo de Batman que ha cautivado al público desde 1939. Acallaremos las críticas recordando otra vez al genial Joker de Heath Ledger en su actuación en *El Caballero Oscuro*: "¿Por qué tan serio? ¡Pongamos una sonrisa en esa cara!". Hacedle caso.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	WARNER BROS INTERACTIVE
ESTUDIO	TRAVELLER'S TALES
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	10 DE OCTUBRE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

¡Nana, nana, nana, nana, nana, nana, nana, nana, LEGO BATMAN! Bueno, y también... ¡LEGO ROBIN!

GRÁFICOS 8



Los villanos ponen el color, Lego aporta el estilo particular. Agradable, simpático y sencillo.




SONIDO 9

Se ha optado por ignorar la horrible canción de Prince. Elfman da vida al juego con estilo.

JUGABILIDAD 8

Rompe, recoge monedas, muere mucho. Se puede cuestionar la fórmula, pero funciona.

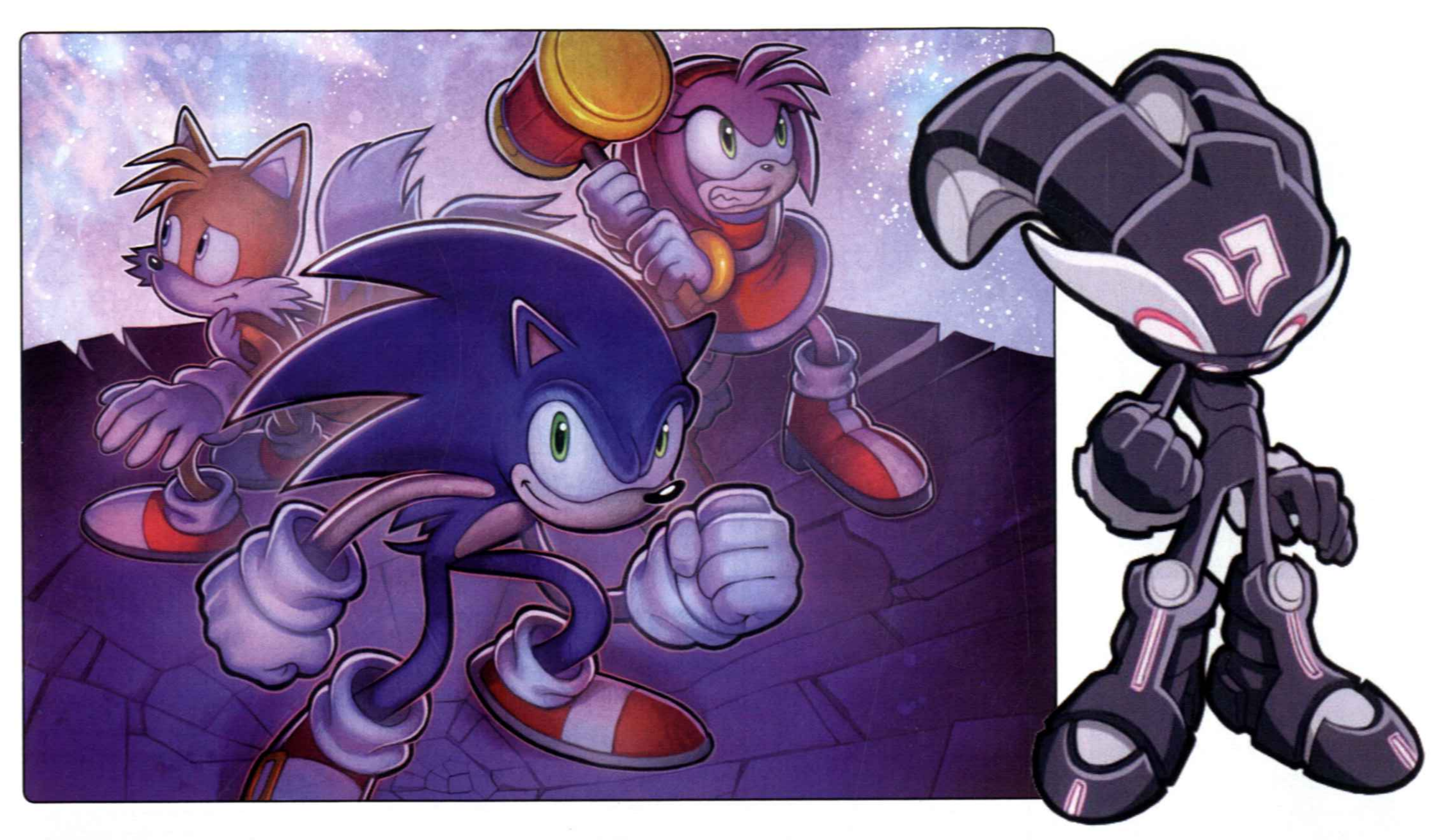
INNOVACIÓN 4

Un regular control del puntero y sonidos en el Wiimando. Obra del malvado Dr. Nada original.

NG EN RESUMEN

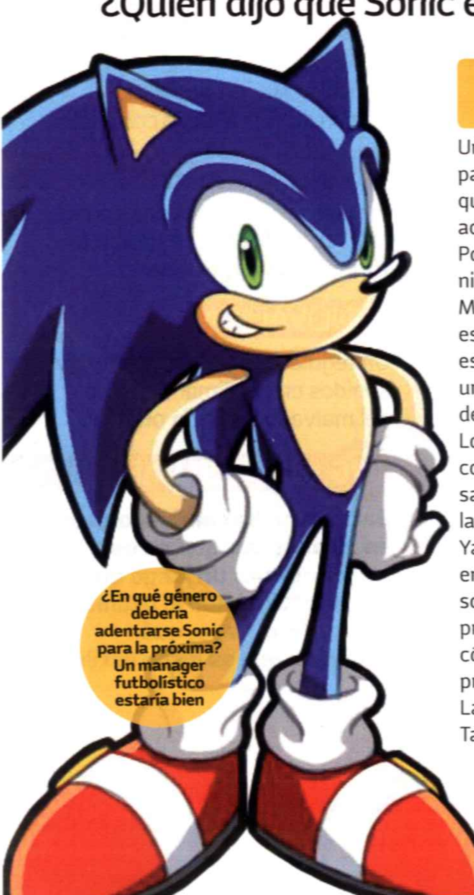
Batman no ha cambiado nada en 70 años, así que no os sorprenda ver un juego que sigue reutilizando el mismo estilo. Pero, vaya, qué divertido que es dicho estilo.





SONIC CHRONICLES
LA HERMANDAD SINIESTRA

El erizo azul se revitaliza con un gran RPG cargado de diversión. ¿Quién dijo que Sonic estaba acabado?



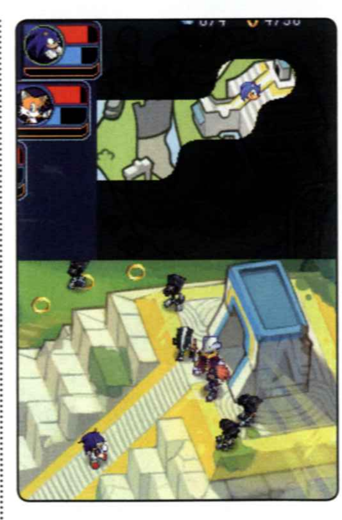
¿En qué género debería adentrarse Sonic para la próxima? Un manager futbolístico estaría bien

Una bola azul recorre a toda velocidad las praderas de Green Hill. Una criatura enloquecida le sale al paso, pero el erizo no tarda más que unos pocos segundos en acabar con ella. ¿Os suena familiar? Podría ser perfectamente el primer nivel de *Sonic the Hedgehog* para Mega Drive. Ahora, visionadlo de este modo: Green Hill es un escenario 2D sobre el que se mueve un Sonic 3D; y el combate, se ha desarrollado en un par de turnos. Los chicos de BioWare han conseguido crear un gran RPG sin sacrificar ni un ápice del espíritu de la licencia en la que se basa.
Ya desde el momento en el que empezamos la partida, nos sorprende una excelente presentación que, a modo de cómic, nos narra los eventos previos a nuestros primeros pasos. La conversación inicial de Sonic y Tails, la primera de muchas que seguirían, consigue transmitirnos esa sensación de familiaridad precisa para adentrarnos en esta nueva aventura.

Sonic y compañía

Sonic contará con hasta diez compañeros, entre los que, salvo uno, todos son viejos conocidos[1]. Por lo general, lideraremos un equipo de cuatro miembros, pero habrá ocasiones en las que llevaremos dos escuadras de forma simultánea. BioWare ha acertado al dejar en nuestras manos conseguir a todos nuestros amigos, ya que podemos dejarlos olvidados por el camino y que nunca lleguen a unirse a nosotros[2].

Los combates son muy dinámicos gracias al uso de un sistema de ataque similar al de *Ouendan*. Tendremos ataques normales y otros especiales, siendo estos últimos en los que deberemos completar la secuencia



Los árboles de conversaciones son geniales. No hay nada mejor que soltarle borderías a Amy para que nos deje en paz.



1 Tails, Knuckles, Shadow, Rogue, Cream, Omega, Robotnick, Amy, Big y el nuevo, Shade. 2 Luego te persiguen en tus pesadillas y te lo echan en cara. Qué mal morir tienen algunos. 3 Soldados verdes y viscosos con regeneración. Os acoradéis de muchos muertos por su culpa.
4 Equivocarse en el último personaje y tener que darle otra vez órdenes a todos. Un sufrimiento.

1001 USOS PARA LA PANTALLA

BioWare sabe cómo explotar al máximo la táctil de Nintendo



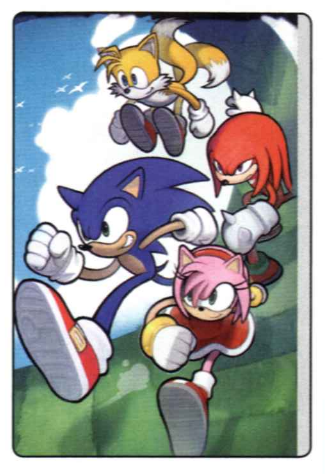
DE PASEO

Con la pantalla inferior guiamos a Sonic. El erizo azul (o el personaje que tengamos) seguirá fielmente nuestras indicaciones con el stylus, superando obstáculos con sus habilidades particulares.



DALE DURO

En los combates, llega el momento *Ouendan:* sigue bien el ritmo y consigue que tu ataque sea más potente. Lo mismo vale para defenderse de los especiales de los enemigos.



¡HUYE!

Para escapar, tendrás que superar un minijuego: toca a tu personaje para que salte y esquive obstáculos que le frenarían y alcanzar al enemigo en su huida a un lugar seguro.



El juego compagina con acierto los escenarios interiores y exteriores. Dentro, no habrá mapa para guiarnos.



Los ataques especiales son todo un espectáculo en pantalla. Aquí, un inocente que se ha metido con nuestro grupo.



La táctil es muy precisa a la hora de seleccionar opciones. No os preocupéis, en nuestro país, todo está en castellano.

que aparece en pantalla para conseguir desatar todo su poder (así como para defendernos de los enemigos). Este sistema no es nada nuevo, pero sigue funcionando tan bien como siempre.

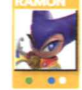
Pese a lo que pueda parecer, es un juego muy táctico, en el que habrá que estudiar muy bien al enemigo y saber cómo atacarle; de no hacerlo, nos encontraremos contra criaturas que parecerán, prácticamente, invencibles[3]. Pero no por ello se antoja excesivamente difícil, y empieza a un ritmo muy lento para que todos los usuarios sean capaces de hacerse con el sistema de control y disfrutar de la aventura.

Profundidad

Además del gran sistema de control, cuenta con un elaborado argumento, lleno de sorpresas y giros inesperados. Dividida en dos actos bien diferenciados, la historia de *Chronicles* es muy satisfactoria, y tiene un importante trasfondo que iremos descubriendo a través de las numerosas conversaciones que tendremos. De nosotros dependerá si queremos saber más sobre los personajes y los sucesos acontecidos, o bien si preferimos vivir en nuestra ignorancia.

Misiones secundarias, huevos y de rings poblarán los escenarios, por lo que completar todas las actividades a nuestra disposición nos llevará bastante tiempo. Además, los huevos servirán para obtener los carismáticos Chao; luego podremos asociar uno a cada personaje, y aprovechar sus habilidades particulares. Y, como en todo buen RPG, podremos equipar a nuestros héroes o mejorar sus habilidades al subir de nivel.

Chronicles es un juego realmente divertido, capaz de absorber al jugador y tenerle entretenido durante varias horas casi sin que se dé cuenta. Sus mayores defectos nos los encontramos en sus combates, ya que el sistema necesitaba algún que otro retoque adicional[4]; y, sobre todo, que, tras un final épico, la historia quede abierta a una segunda entrega.



Pero Sonic ha vuelto por la puerta grande, y esperamos que sea para quedarse.

"UN JUEGO DIVERTIDO, CAPAZ DE ENTRETENER AL JUGADOR DURANTE MUCHAS HORAS"



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	BIOWARE
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS





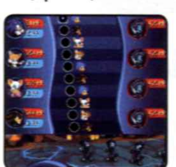


VISTAZO GENERAL

Sonic y sus amigos en su aventura más grande. Combates dinámicos y misiones secundarias.

GRÁFICOS 8

La combinación de escenarios 2D con personajes 3D es extraña, pero, aún así, muy bella.




SONIDO 7

Buenos guiños a los efectos clásicos. Banda sonora discreta. La melodía de combate cansa.

JUGABILIDAD 8

Divertido, largo, fácil de controlar y dinámico. Pocos juegos de DS absorben tanto.

INNOVACIÓN 8

Mezcla características que ya triunfaron en otros juegos. Las ramas de diálogo, un acierto.

NG EN RESUMEN

BioWare en estado puro. Sonic con todo su carisma. Una fusión excelente en una aventura muy satisfactoria, en la que perderse y que deja con ganas de más...

86





Distopía La ciudad que nos ofrece *De Blob* es algo orwelliana, con tonos apagados y una disciplina esclavista digna de 1984.

Si juegas mucho a *De Blob*, cuando salgas a la calle querrás pintarlo todo de tu color.



Los esclavos son grisianos que rescatas para que vuelvan a ser radiantinos.



Esas texturas se llaman estilos. Así, no sólo cambian los colores que pongas.

DE BLOB

La felicidad de pintar con música

Mirando sólo su concepción, *De Blob* podría pasar por un plataformas sencillo con algunos añadidos inteligentes. Incluso la parte "plataformas" podría quedar en segundo plano, viendo la atención dedicada a restregarse por doquier y la ausencia aparente de saltos protagonistas en los primeros compases. Sin embargo, el título de Blue Tongue ha sabido tomar aquella idea universitaria de pintar Utrecht y ha creado un señor plataformas que enseguida se torna increíble y sorprendentemente divertido.

Para descubrir esa diversión no basta con echar un vistazo, ni un oído. Para eso hay que sentir lo que propone el juego, que es la satisfacción que se desprende de garabatear como niños pequeños con acuarelas. El mundo gris y silencioso que se contempla al inicio de cada nivel invita más que cualquier juego a explorar hasta el edificio más escondido, es casi una razón psicológica o una obra social. La mente quiere inconscientemente participar en ese trabajo de revolución y rescate, y percibe cada toque sutil del avance como una palmadita de ánimo. Estas palmaditas son dinámicas y progresivas y confieren a la experiencia un ritmo *in crescendo:* quitando la genial y central idea de que cada color que extiende Blob es un instrumento que se suma en los momentos de faena al tema principal[1], hay toques adicionales como recuperar poco a poco el azul del cielo o el amarillo de la luz del sol, sumar acompañamientos a la música según el porcentaje de pintado u observar cómo los radiantinos liberados danzan y hacen formaciones por la pantalla. Es posible verse sonriendo y bailando en el punto álgido de algún nivel, cuando la música y el color ya lo llenan todo. Y eso no tiene precio.

Bif es el cachas del grupo. Te enseña a combatir, pero no se moja mucho

Todo este romanticismo grafitero o hippie se une a un mensaje constante en pro de la vivacidad, la felicidad, el arte, la innovación o el "piensa positivo", luchando por reconvertir malignas torres de propaganda, cárceles de Guggentraz o iglesias de la Tintalogía en antenas de radio, acuarios o sitios de conciertos.

Tanto la filosofía basada en pintarrajear como el mensaje no serían nada sin una mecánica de juego sólida.

Una gota gorda

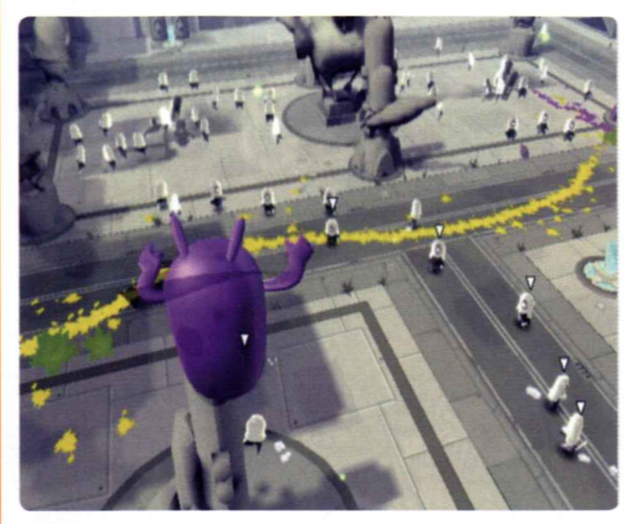
Sólida y original, porque que tu propia energía de ataque y "salud" dependa de la pintura que ingieras, que a la vez te dota de un tamaño variable que puede hacerte saltar mejor o peor, es digno de elogio. En las zonas avanzadas hay que baremar si conviene quedarse más delgadito con un poco de agua para alcanzar un saliente lejano o si es mejor ir cargado y torpón para enfrentarse a los INKT y de paso pintar unas manzanas.

El control, que necesita algo de doma[2] acaba formando parte de juego y ritmo, y como buen plataformas plantea situaciones difíciles que rozan la frustración, pero que luego se perdonan en el siguiente momento de jolgorio. También como los buenos, algo basado en un par de acciones (saltar, mover cámara-enfocar) puede variar lo suficiente según las trampas del entorno, como las

1 Los estilos musicales también se eligen y se van desbloqueando (disco, R&B, funk...). Cuando tocas algo, suena tu color-instrumento. 2 Hay que aprender a saltar cuando no se está pegado a una pared; de lo contrario, el agite no producirá nada. Es muy complicado. Hay que pintar hasta el último centímetro, el último árbol y la última valla publicitaria, o un zepelín a veces inalcanzable, amén de encontrar objetos ocultos o liberar a todos los presos.

¡NO PARES!

De Blob tiene juego extra para "agotar"



Cada uno de los extensísimos niveles del modo historia, que además puedes visitar sin los agobios del tiempo en "pintura libre", ofrece al acabarlo un par de misiones especiales con medallas que pueden ser de combate, de carrera... Así se pueden desbloquear un montón de galerías y extras.



Las películas te harán reír con su fino humor. Luego puedes verlas junto a mil galerías.

zonas dañinas, los saltos o el más difícil todavía: cuando hay que pegarse contra una pared y saltar desde ella para no caer. De todo esto sólo se puede criticar la indecisión del Z-targeting, que a veces apunta a un objetivo lejano o ilógico. Tampoco es algo doloroso.

Un mundo para ti

Con este sistema, el siguiente paso es ver cómo pasan las horas de juego (que pueden ser muchas) sin que uno de los temores aparentes a priori llegue a darse: la monotonía o que el desarrollo sea demasiado repetitivo. Es cierto que es sencillo, con un mundo abierto dividido por zonas y guiado por un montón de misiones de pintado o recorrido y esa obsesión por no dejar nada gris. Es una buena idea que sea así, que el mundo se recorra por secciones y que cada zona inicie un nuevo tema musical, como una vuelta a empezar. Y que después de cumplir misiones y abrirlo todo se pueda explorar para buscar los secretos del 100%³ a tu antojo, siempre considerando el tiempo restante, antes de salir corriendo. Este último punto, junto a los ataques de tinta negra, pone la mayor dificultad de *De Blob:* recoge vidas y céntrate en subir tu cronómetro cumpliendo objetivos, o con el tiempo a cero te pillarán y adiós misión. Es otra elección de diseño, también original, de presentar reto y tensión, pero manteniendo la soltura cuando todo va bien.



Z-agitar, Z-agitar. Cuando eres gordo puedes matar a varios polis de una panzada.



Hay misiones que piden colores específicos, indicados con flashes.



Todo gris y Blob vacío. Llénate en el contenedor más cercano y ¡a trabajar!

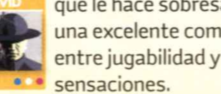


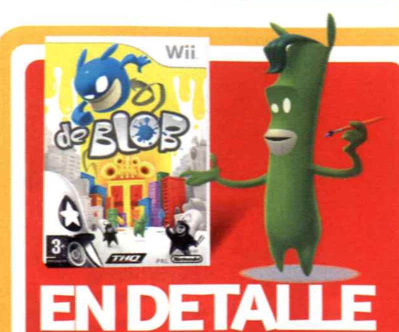
Una avenida completa, si es de muchos colores, puntúa una barbaridad. Mira qué contento.

Sorpresa

Es un gusto pintar de trompeta, verde y guitarra una avenida para obtener la máxima puntuación por creativo y, de paso, desbloquear un nuevo estilo-textura para las siguientes paredes, dando saltos y guarreando todo. Es más gusto cuando cada nivel es un tramo creíble y distinto de una ciudad ficticia pero con personalidad, tanta como para que te hagas tus zonas favoritas. Gustas también de que todo tenga un significado y un enlace en una desenfadada pero intencionada historia, contada de forma soberbia mediante el uso de viñetas y cinemáticas de lujo. Y es un gustazo que un videojuego sea capaz de provocar cosas nuevas como la obsesión por pintar. Sobre todo si no lo esperas.

De Blob puede tener muchas cualidades como plataformas original y exclusivo de Wii, pero lo que le hace sobresalir es una excelente comunión entre jugabilidad y sensaciones.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	BLUE TONGUE
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Un plataformas único dedicado a dar color al aburrimiento. Saltos y combates al olor de la pintura y al ritmo de la música.

GRÁFICOS 8

Tiene momentos muy bellos. No explota la Wii, pero usa su paleta de pintura y efectos con gusto.




SONIDO 9

Estilos musicales orquestados a la carta. Y se enlazan con la acción del juego. De lo mejor.

JUGABILIDAD 9

De los más adictivos. Tiene momentos difíciles, pero su mecánica es sencilla.

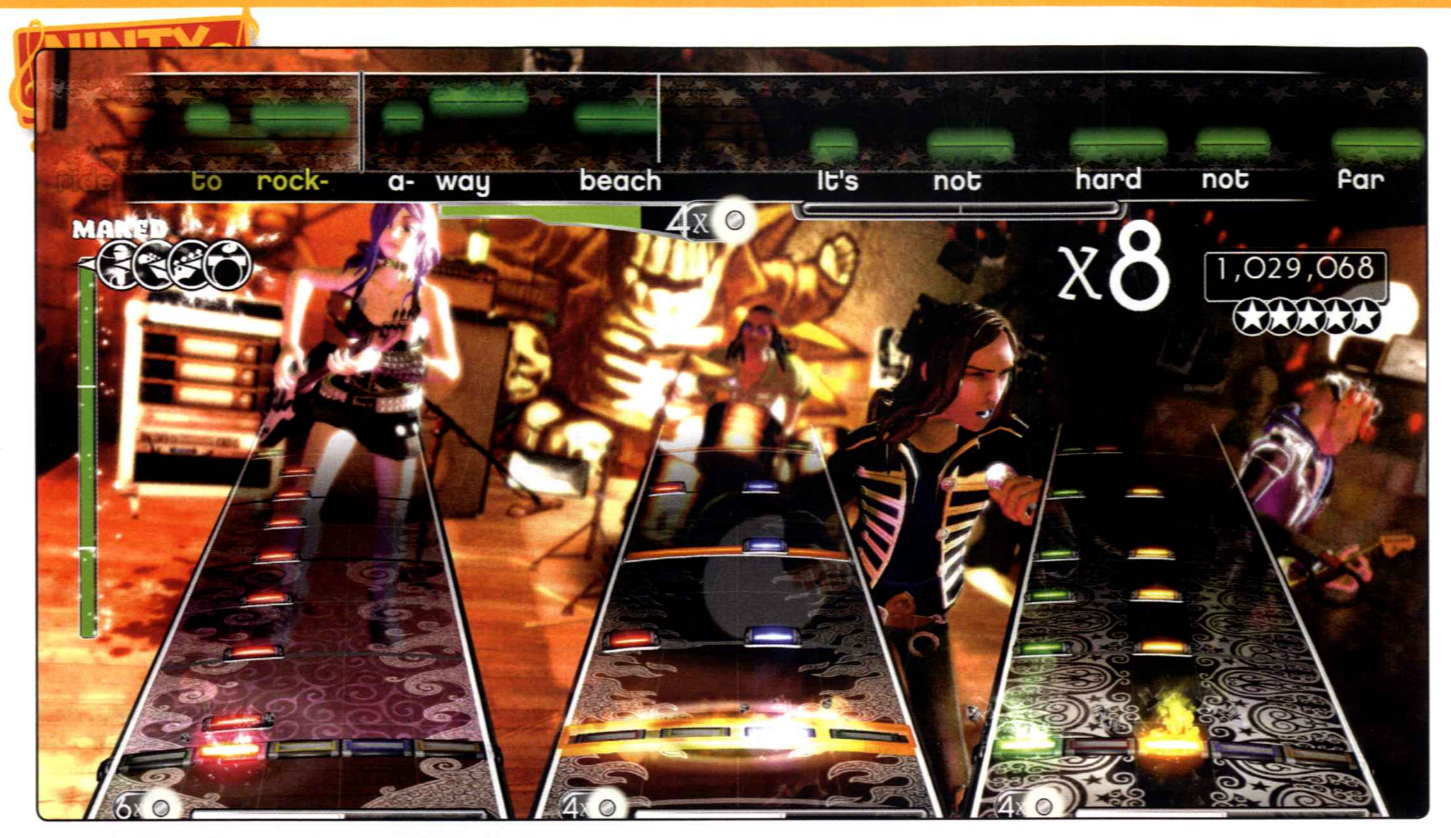
INNOVACIÓN 9

Cada aspecto es una nueva apuesta en su género. Si todos fueran así, sería una locura.

NG EN RESUMEN

Como te agrade mínimamente, acabarás enganchado a su oferta de diversión sencilla. El éxtasis de música y color es algo distintivo que nadie debería dejar de probar.





ROCK BAND
SPECIAL EDITION

Una buena actuación, a pesar de las diferencias musicales

En esta oscura era de programas de talentos televisivos, los videojuegos son la única esperanza. Está claro: si te pones a jugar a la Wii justo antes de Operación Triunfo, el clásico brasas que quiera verlo no podrá usar la tele porque tú habrás llegado primero (y las reglas son las reglas).

Pronto la podrás ver en tu bar habitual

Desde una perspectiva más general, la invasión de juegos como *Rock Band* o *Singstar* podría suponer el final absoluto de los programas de talentos: en vez de aterrar a la nación desde Factor X, la gente que se vea dotada puede hacerse con una copia del juego y dejar que decida si debe dejarlo o no. Luego saldrán a la caza de un contrato discográfico o bien tirarán la toalla, en función del resultado, librándonos así a los sufridos televidentes de ensordecedores graznidos.

Ése es uno de los motivos por los que recomendamos *Rock Band*: puede disuadir a las hordas de perdedores antes de que saquen un solo pie de sus casas y se cuelen en vuestras cajas tontas. El otro motivo por el que deberíais pensar en haceros con uno es que se trata de un juego rematadamente bueno.

“PODRÍA SUPONER EL FINAL ABSOLUTO DE LOS PROGRAMAS DE TALENTOS TELEVISIVOS”

Marcando el ritmo

En cuanto te decidas por tocar la guitarra, el bajo, la batería o coger el micrófono, puedes empezar a luchar por la gloria musical solo o hasta con tres amigos. Al igual que en el *Guitar Hero*, unos círculos de colores van desfilando por la pantalla, y hay que tocar la correspondiente nota en el momento oportuno. En la parte vocal, los objetivos aparecen en la parte superior de la pantalla, indicando la duración y tono necesarios para llegar al éxtasis.

Hasta aquí, todo resulta bastante familiar, y el modo individual es tan bueno como cualquiera del *Guitar Hero*. Pero el auténtico punto fuerte

1 Resulta molesto que un mando de *Guitar Hero III* para Wii no sea compatible con Rock Band. Harmonix y Activision parecen demasiado ocupadas echándose las culpas. 2 Puesto que el pack de *Guitar Hero III* cuesta 120€, pagar 20 más por *Rock Band: Special Edition* no parece para tanto, aunque este precio no incluye el transporte.

EL RITMO ARROLLADOR

¿No sabes distinguir tu redoble del bombo-charles? Bienvenidos al Drum Shop 101

Nintendo fue pionera en los periféricos de percusión con los bongos del *Donkey Konga* para Game Cube. El set de batería del *Rock Band* deja en ridículo aquellas cacerolas en tamaño, en las posibilidades que ofrece y en estilo. Como era de suponer, tratándose de algo que tienes que golpear con un palo para que funcione, este set es bastante ruidoso, y con toda la banda, el chasquido del plástico puede resultar excesivo. Tocar con auriculares ayuda a reducir el ruido, pero no es tan divertido como en multijugador. Interesante, pero esperamos que funcione con algo más que *Rock Band*.

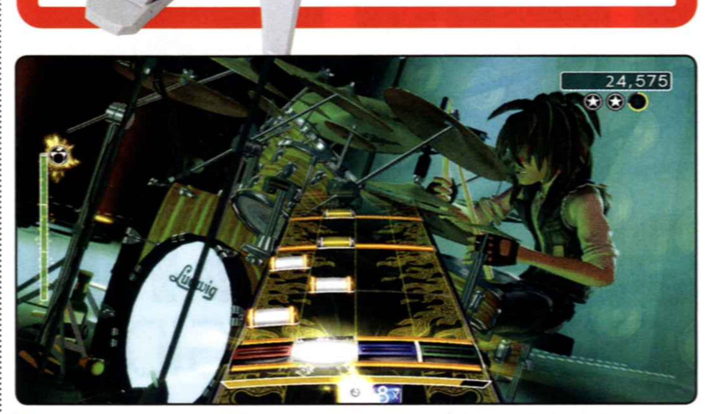


La banda toca de fondo, aunque probablemente estés demasiado ocupado para mirarles.



Atención a los objetivos, refulgiendo como el fuego del averno. Muy heavy todo.

¿Próxima parada Woodstock? Empieza sorprendiendo en la fiesta del colegio de los niños y vete escalando.



Increíble que sea capaz de acertar en la batería con esa mata de pelo. Bueno, está a tiempo de triunfar como fregona si lo de la música no sale.

de *Rock Band* es el modo multijugador "Band World Tour": no hay nada como verte con tus cuatro amigos machacando los instrumentos.
La mecánica es cooperativa, y los componentes de la banda pueden "revivir" a los que han perdido, jugando lo suficientemente bien para compensar sus desajustes armónicos.

Pasándolo por alto

En la Wii, el modo "Band World Tour" es sólo un espejismo de su versión para PS3 o 360. No hay ni rastro de las opciones de personalización y de la estructura libre: aquí estamos obligados a pasarnos las canciones en un orden determinado. No es que la diversión se resienta demasiado, pero es uno de los recortes que encontraréis en la versión Wii.

Del modo multijugador online, de la creación de personajes y de la descarga de canciones tampoco queda nada, lo cual resulta decepcionante. Pero, en fin, regodearse en la autocompasión nunca le ha servido de nada a nadie. Además, si se está dispuesto a hacer la vista gorda con las desigualdades entre versiones, hay diversión asegurada en *Rock Band*.

¿Europa?

Puede que lo más importante en un juego de estas características sean las canciones, y hay una selección bastante buena: Orange Crush, de REM; Creep, de Radiohead; Paranoid, de Black Sabbath... hay más de sesenta temas, clásicos y actuales, algunos de los cuales probablemente no te suenen.

Cuando te hayas aburrido de las canciones, tendrás que comprar un Track Pack (unos 20 euros) con 20 nuevas canciones, lo cual resulta algo caro e injusto cuando piensas que los jugadores de 360 y de PS3 pueden descargarse cientos de canciones nuevas... Ay...

El mundo de los ricos

Todo esto nos lleva al complicado asunto de los precios: es innegable que *Special Edition* es un juego caro. Sólo incluye una guitarra, por lo que si quieres disfrutar de la experiencia completa para cuatro jugadores, tendrás que comprar otra más[1]. Puedes comprar el juego solo por 49,95 euros, pero sumando el precio de la batería, de las guitarras y del micrófono, sale más rentable[2].



No tengáis miedo... La interfaz es muy similar a la presentación del *Guitar Hero*.

Por último, apuntar que la decisión de comprar este juego no debe depender del precio, sino de si se tiene una PS3 o una 360. Si posees una de esas consolas, sólo podemos recomendarte que no compres la versión Wii: hay demasiados contenidos des- aparecidos e importantes como para que resulte una buena compra. Eso sí, para aquellos que sólo tengan exclu-



sivamente una Wii, éste es un título excep- cional, incluso sin extras. Quizás haya suerte con la secuela...



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA/MTV GAMES
ESTUDIO	HARMONIX
PRECIO	49,95 € (JUEGO)
LANZAMIENTO	8 DE OCTUBRE

CARACTERÍSTICAS







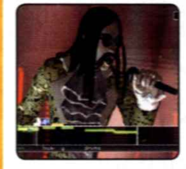

VISTAZO GENERAL

Las mismas sensaciones que estar en una banda de Rock de verdad, excepto por las groupies.

GRÁFICOS 7



No tan matizados como en otras versiones pero funcionales y resultones.




SONIDO 8

No suena como si estuviésemos en un estadio pero es suficiente para meros mortales.

JUGABILIDAD 9

Adictivo, intenso y con un multijugador difícil de superar, al menos hasta el próximo.

INNOVACIÓN 7

¿Una banda al completo? Nos gusta. Aunque no sea novedoso por *Guitar Hero* y *Singstar*.

NG EN RESUMEN

Es un juego musical con un gran modo multijugador y muchas posibilidades de rejugarlo. Es una pena que las otras versiones sean más completas.

80



3 Hay que apuntar igualmente que si el lanzamiento para Wii en Reino Unido guarda el más mínimo parecido con la versión de 360, prepárense para un precio casi doblado... Aquí, el pack para 360 cuesta 170 euros, y en los Estados Unidos cuesta 170$ (unos 115 euros). ¡No es justo!



¡Que no cunda el pánico! El juego está completamente en español, con una de las mejores traducciones que hayamos visto.

Akira Toriyama se encarga del arte del juego. Pero el erotismo no es lo suyo...



Nuestro séquito variará según el capítulo y el momento. Nuestro favorito, Curi.



Mucho lavado de cara, pero el sistema de juego necesita una revisión importante.

DRAGON QUEST IV EL CAPÍTULO DE LOS ELEGIDOS

¡Cuidado! ¡Ha aparecido un limo! Sea lo que sea eso...

Preparad vuestra máquina del tiempo. Os hará falta para entender el contexto en el que vio la luz originalmente *Dragon Quest IV*, uno de los grandes títulos de todos los tiempos en el mercado japonés. Por todos es bien conocido el interés que despiertan los RPG en la sociedad nipona, pero este título de Enix consigue lo que pocos: pese a haber pasado casi dos décadas, sigue resultando tan encantador como cuando vio la luz en Famicom.

¿Clásico o anticuado?

Enfrentarse a *Dragon Quest IV* a día de hoy es algo que se antoja ciertamente difícil. Su estilo de juego funcionaba a las mil maravillas en 1990, pero ya en su revisión para la primera PlayStation de Sony empezaba a dar ciertas muestras de fatiga[1]. Sí, es un sistema de combates por turnos, y a priori no debería distar mucho de otros juegos del género, pero lo cierto es que lo hace; es la versión más básica del sistema, y se ha negado a evolucionar lo más mínimo a lo largo de los años.



Nada más empezar el juego, nos pegan una paliza. Nosotros también le queremos.

No por ello queremos decir que *Dragon Quest IV* sea un mal juego, porque no lo es; es sólo que hace falta ponerse un poco en contexto para que sus combates y su lento desarrollo no se conviertan en una losa muy pesada para disfrutar de él.

La gran virtud de esta entrega es su exquisita narrativa, que a lo largo de seis capítulos[2] nos pone en la piel de otros tantos héroes, los elegidos de los que habla el subtítulo. Lentamente, se irá desvelando el modo en el que las hebras del destino tejen el escenario para su épico acto final. En ese aspecto, nadie se verá decepcionado por una gran historia que, además, se encuentra perfectamente traducida a nuestro idioma.

El juego requiere que el usuario dé rienda suelta a su ingenio en todo momento. En aquella época, las grandes aventuras no nos llevaban de la mano como ocurre a día de hoy, y las dificultades nos las toparemos hasta para poder llegar a nuestro destino, ya que no estará disponible hasta que hayamos realizado correctamente todas las tareas que se espera de nosotros.

A *Dragon Quest IV* le pesa el haber pasado antes por PlayStation, ya que no es un remake tan elaborado como *Final Fantasy*; dado que ambos provienen de la misma compañía, nos da pena que no se produzcan cambios más profundos. Aun así, sigue siendo una experiencia satisfactoria y un título muy divertido, con mucho por ofrecer al usuario.



1 Aunque no es como en otras ocasiones en las que jugamos a todas las versiones mil veces. Esta es la primera vez que podemos jugar oficialmente. 2 Eran cinco, pero se sacaron uno de la manga para PlayStation; en DS se ha mantenido ese capítulo[3]. 3 ¡Viva!



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	ARTEPIAZZA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Una intensa y emocionante historia dividida en varios capítulos. Combates por turnos y mucha paciencia necesaria.

GRÁFICOS 8

Aspecto sencillo, aunque ofrece mundos 3D bastante detallados y llenos de colores vivos.




SONIDO 8

La DS consigue reproducir con éxito la revisión de una gran banda sonora de Famicom/NES.

JUGABILIDAD 8

El ritmo del juego es muy satisfactorio, aunque los turnos empiezan a antojarse anticuados.

INNOVACIÓN 5

Lo que no innova a nivel jugable, lo hace a nivel narrativo. Muy visto casi todo, pero triunfa.

NG EN RESUMEN

El abuelo de los RPG se adapta; pese a no ser un remake tan elaborado como los *Final*, hará las delicias de los amantes de los JRPG. Carisma no le falta.

81



Clockworcks Hay varios tipos. Tienen mala leche, vienen en oleadas y nos atacan desde distintos flancos.





El reloj muestra el tiempo que falta para que termine esta batalla. Sobrevive como sea.

LOCK´S QUEST

Estrategia constructiva

Después de un prometedor comienzo en la industria del videojuego con *Drawn to Life*[1], el estudio de desarrollo 5th Cell ha preparado su segundo título buscando, de nuevo, la originalidad. Todos sabemos que el catálogo de la DS cuenta con demasiadas adaptaciones, licencias y conversiones –no necesariamente negativas– de juegos de estrategia. En este sentido, *Lock´s Quest* supone un soplo de aire fresco para el género y también para el propio catálogo de la consola. Nuestro personaje es un joven aprendiz de una extraña mezcla entre arquitectura e ingeniería, lo que le permite todo tipo de infraestructuras. Durante el ataque del recién resurgido ejército de los Clockworks[2], nuestra hermana desaparece mientras nosotros peleamos por defender nuestro pueblo. Es entonces cuando Lock emprende un largo viaje en busca de su pequeña hermana y, también, de una solución para acabar con la amenaza Clockwork. Aunque no todo será tan típico y sencillo, os aseguramos que el guión está lleno de giros y subtramas que sorprenderán a más de uno.

Arquitectura fresca

La originalidad reside en una mixtura de géneros que funciona a la perfección. Por otra parte, toma elementos de la estrategia más clásica –se parece a *Warcraft 2*– y los mezcla con una historia contada a lo *Final Fantasy*. El desarrollo es completamente lineal: se trata de superar misión tras misión, pero lo interesante es que el guión, debido a su calidad, casi te obliga a seguir jugando. *Lock´s Quest* sencillamente engancha. Las misiones-batallas requieren la construcción de una serie de elementos de defensa, como cañones y murallas, para sobrevivir a las oleadas de enemigos. Con nuestro personaje iremos luchando en tiempo real contra los Clockworks y reparando nuestras infraestructuras dañadas. Todo se reduce a la estrategia que preparemos. Atacar directamente o perder tiempo arreglando nuestros cañones. En cualquier caso, la intensidad y profundidad de cada partida es sobresaliente. Tampoco está nada mal su aspecto gráfico, mucho más clásico que *Drawn to Life*, pero igualmente atractivo.

MARIO
Otra joya que 5th Cell se saca de la manga. Estamos impacientes por ver qué será lo próximo.



1 *Drawn to Life* consiguió generar muy buenas opiniones, no sólo por su innovador aspecto gráfico, sino también por obligarnos a crear a nuestro héroe. 2 Los Clockworcks recuerdan un poco a los robots de *Futurama*... ¿Se habrán basado en el robot demonio?



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	5TH CELL
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Épico, original y divertido. Recuerda a algunos de los "Final Fantasy" y eso ya es mucho decir.

GRÁFICOS 8

Son más puristas que los de *Drawn to Life,* pero la calidad sigue siendo de notable alto.




SONIDO 7

Las melodías están bien compuestas, aunque algunas veces resultan repetitivas.

JUGABILIDAD 9

Una estupenda mezcla de géneros. Consigue enganchar desde el primer momento.

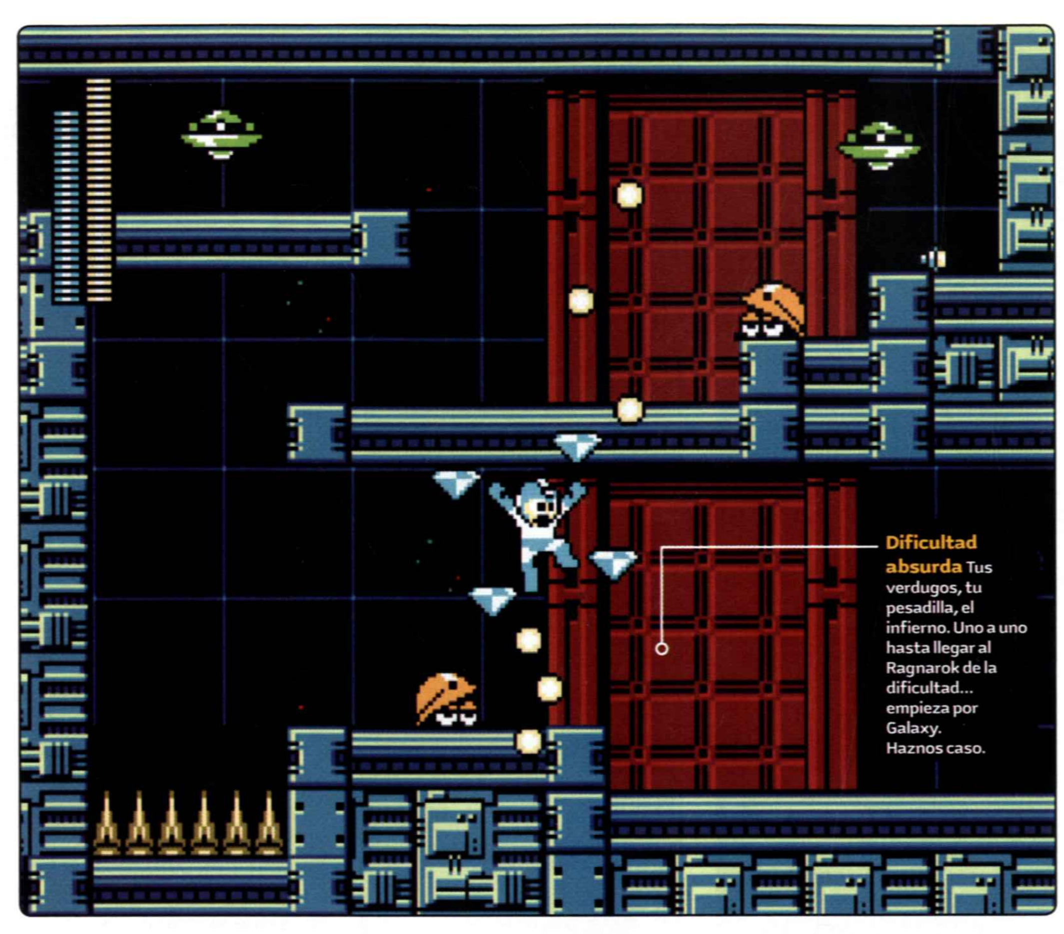
INNOVACIÓN 8

Mezclar construcción y acción en tiempo real funciona a la perfección.

NG EN RESUMEN

Veinte horas de duración más un modo multijugador que os mantendrán entretenidos una buena temporada. 5th Cell vuelve a destacar por su originalidad.

79



Dificultad absurda Tus verdugos, tu pesadilla, el infierno. Uno a uno hasta llegar al Ragnarok de la dificultad... empieza por Galaxy. Haznos caso.

MEGA MAN 9

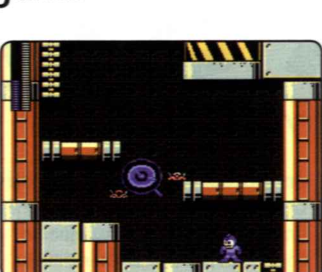
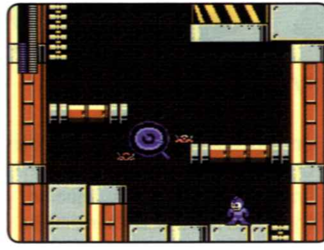
Mega Man resucita en su forma más primigenia

Títulos como éste honran a una compañía. ¿Es la tecnología una limitación en términos jugables? Al alza, por supuesto, pero ¿debería serlo... "a la baja"? No. Algo se ha perdido durante los *Mega Man* post-SNES. Esa frescura, ese núcleo jugable penetrante, tenebroso... han hecho falta años para volver a disfrutarlo, y si para ello tenemos que volver a los píxeles como puños, volvamos.

WiiWare de nuevo funciona como portal para ideas frescas. Tras el primer contacto, donde muchos sollozaremos por nuestra habilidad perdida, descubrimos que por *Mega Man* no ha pasado el tiempo: 8 niveles con sus respectivos jefes finales y el infernal último reto, pero en este caso lo importante es el cómo y no el cuánto...

Redefiniendo el diseño

Mega Man 9 busca ponerte en apuros en intervalos de menos de diez segundos. Cada nivel está diseñado en formato de clímax ininterrumpido que hará que muchos jugadores inexpertos puedan sentirse seriamente desbordados. Cada vez que derrotemos a un enemigo adquiriremos su poder, permitiéndonos utilizarlo en cualquier momento en los niveles, dando un giro más a su firme diseño y múltiples posibilidades (ya que el orden de los niveles es libre). Para los más exigentes (un experto no tendrá problema[1]), Capcom se ha sacado de la manga una serie de logros otorgados por superar el juego de formas inverosímiles, desquiciantes, como con tiempo límite, sin perder una vida o

La rutina lo es todo. Observa el patrón de ataque de los enemigos y memorízalo.

utilizando los mínimos proyectiles posibles. Una vez que asumimos que *Mega Man 9* ha recuperado a la Capcom ortodoxa, puntualizamos que nos hubiese gustado ver hasta dónde podían llegar los sprites 8-bit y sus posibilidades, respetando la evidente limitación artística auto-impuesta. También lamentamos la decisión de incluir nuevos niveles de dificultad y fases nuevas... pasando



por caja. Imprescindible, especialmente para los jugadores con nervios de acero y nostalgia crónica[2].

1 Si de verdad te ha parecido un paseo, creo que debes de salir a la calle a que te de un poco el aire... o quizás puedas vivir de esto. 2 O porque no decirlo, que tras tres generaciones aún no comprendéis el funcionamiento de un stick...



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	CAPCOM
ESTUDIO	INTI CREATES
PRECIO	1.000 PUNTOS WII
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

Capcom nos devuelve la fe en la dificultad extreme y el aprendizaje progresivo con la novena entrega de *Mega Man*.

GRÁFICOS 8

Su forma de aludir a tiempos pasados es tan violenta como efectiva, pero podría ir más allá.




SONIDO 9

Brillante. Sintetizadores 8-bits a favor de un sonido inolvidable. Algunos temas nos obsesionan.

JUGABILIDAD 8

Diseño de niveles de oro que abraza una dificultad exasperante. Sólo para fans.

INNOVACIÓN 6

Es loable volver a los orígenes... pero se podría haber dado más respetando los cánones.



NG EN RESUMEN

Imprescindible para el jugador retro y un homenaje para los silenciosos fans de *Mega Man*. Para muchos otros, un infierno de dificultad en el que perderán múltiples tardes...





Pasa y mueve
Como en *Pro Evo*, el sistema de control avanzado de *FIFA* requiere que tengamos que estar constantemente apuntando a la pantalla, cuesta un poco acostumbrarse pero es muy funcional.

FIFA 09

Entre cabezones anda el juego...

Una temporada o dos pueden ser mucho tiempo en fútbol y hoy día EA es competitiva en todas las zonas del campo de los videojuegos, desde la DS hasta la Xbox 360. Pero no estamos aquí para hablar de los actuales éxitos del *FIFA*, ya que *FIFA 09* es un juego que no sabe muy bien hacia dónde tirar, si hacia *Wii Sports* o hacia *Pro Evolution*. Este fallo, a la hora de combinar el aspecto táctico e intuitivo del *Pro* y el "todos jugamos" de *Wii Sports*, sugiere que en vez de tomar lo mejor de cada uno ha terminado por no ser ninguno de los dos.

Bipolar

El modo Footii es la parte más "casual" de *FIFA 09*. Se compone de partidos de ocho contra ocho y permite jugar con tu Mii[1] en enfrentamientos de dificultad creciente. Esto es todo lo lejos que han llevado el modo junto con unos pocos minijuegos clonados de *FIFA 08*. Sin embargo, un estilo gráfico más realista compone la espina dorsal del juego, es decir, el modo principal. El modo Fotti no sería tan malo si en vez de ser exactamente como el modo principal –sólo que con jugadores cabezones– fuese mucho más frenético y divertido. Por otra parte, *FIFA 09* nos da la opción de elegir entre dos tipos de sistemas de pases[2]. El primero, elige automáticamente el jugador mejor colocado y pulsando A, completamos el pase. El otro sistema, más avanzado, permite elegir el pase apuntando con el Wiimando. Al jugar así, te das cuenta de que *FIFA 09* no es otra cosa que una versión simplificada de *Pro Evo Wii*. El mayor problema es que los partidos dejan una sensación de insatisfacción. Parece ser que una cosa está clara: *FIFA* nunca consigue ser lo que intenta, pero mejora con respecto a su antecesor. Eso sí, cuenta con ligas, fichajes, datos y comentarios.

ALEX



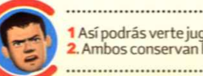
Los extraterrestres abducen jugadores. El círculo indica dónde caerá el balón.



¡Buena defensa! Están bajo mucha presión de la delantera.



Después de calcular milimétricamente el pase, el disparo parece arbitrario.



1 Así podrás verte jugando al lado de futbolistas de la talla de Ronaldinho, Calderón, etc.
2. Ambos conservan los controles básicos: A para pasar, agitar el wiimote para tirar...





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA CANADA
PRECIO	46,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Un *FIFA* más simplificado que tontea con la comedia y el juego en familia. No le sale del todo bien.

GRÁFICOS 2

Cuenta con algunos efectos de calidad, pero hay aspectos demasiado planos.




SONIDO 4

Cuando marcas, el wiimote chilla como si un pelícano se acabase de comer una foca.

JUGABILIDAD 6

Muy desigual. Nunca llega a existir una ilusión real de habilidad.

INNOVACIÓN 6

Cuando apagas el fuego, es poco más que una cacerola llena de ideas viejas.

NG EN RESUMEN

Un peso ligero. Fútbol esquizofrénico que se aleja del *FIFA* que debería ser. Por tanto, *Pro Evo* se mantiene como campeón en Wii.



Oooh, ¿no son monísimos? Y eso que se comen unos a otros

VIVA PIÑATA
POCKET PARADISE

Fantasías de cartón piedra



Monitor La pantalla superior te indica qué ocurre en el jardín.



Los animales más grandes sólo se presentan cuando somos jardineros bastante buenos.



Un problema que se ve incrementado es que las piñatas se comen tus cosechas.

Llevar un jardín no es una actividad muy llamativa, a menos que estés loco, viejo o presentes la sección de plantas en Bricomanía. Si cumples los tres requisitos, seguramente te mole bastante. Y aun así, pensarás que no es la mejor temática para llevar a videojuego. Pero cuando pruebas *Viva Piñata*, lleno de azadas embarradas, bichos en celo y maltrato animal, cambias de opinión diametralmente. ¡Viva Piñata!

Aporreante

El mayor cambio respecto a su predecesor es el uso del stylus, que funciona estupendamente y convierte los trabajos más tediosos en actividades más llevaderas: romper una piñata, cavar en el campo o plantar semillas son ahora labores más emocionantes, por decirlo de alguna manera.

Los gráficos se han trasladado maravillosamente: las texturas no están obsesivamente detalladas como en la versión de Microsoft, pero la sensación general es que el espíritu colorista y brillante permanece intacto. Incluso las secuencias y las edulcoradas melodías tienen su aquel. Es un milagro de la miniaturización, y un auténtico logro técnico.

Temblores de tierra

Aquí tienes que cultivar un terreno, convertirlo en un jardincillo, con él atraer a varias piñatas, comprar complementos, atraer a más piñatas, hacerlo todo bonito, más piñatas... ya sabes. Es entonces cuando las cosas empiezan a ir mal: las piñatas se pelean entre ellas; a las especies más antipáticas les da por chinchar a otras[1] y hay por lo menos un par de bichos a los que les gusta marear a los demás.

El juego enseguida se vuelve un micromanager de piñatas, pero una de las mejores características son las series de episodios que te enseñan tácticas avanzadas. Si te piensas un poco las jugadas, puedes dejar algunas tediosas tareas a un pelotón de ayudantes, mientras tú te ocupas de lo importante. *Pocket Paradise* es uno de los títulos de estrategia más emocionantes de DS, y aunque nunca se vuelve tan obsesivo como *Pokémon*, es más divertido a la hora de pasar el rato.

STANTON

1 Puedes hacer que se conviertan en ítems especiales si les echas de comer las cosas adecuadas, y también pueden ser útiles de por sí.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	RARE
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Construye un bonito jardín, atrae a las piñatas, y luego destrózalas para vender sus bebés al mejor postor.

GRÁFICOS 9



El encanto y brillo del original se ha comprimido con maestría para Nintendo DS.




SONIDO 7

Depende de si te gusta el rollo 'qué mono', pero objetivamente no está nada mal.

JUGABILIDAD 8

Te dará sensación de seguridad antes de que te des cuenta de que es un juego difícil.

INNOVACIÓN 8

No te encontrarás con muchos como éste. Aunque también es frustrante en ocasiones.

NG EN RESUMEN

Una magnífica conversión de un juego que parece, paradójicamente, diseñado específicamente para DS. ¡Bienvenidos de nuevo a Nintendo, coleguitas de Rare!





El teclado sirve para controlar los dos canales de sintetizador.



Los efectos incluyen: retardo, efecto coro y flanger. Simple y efectivo.



Controla los parámetros de dos sintetizadores con el stylus. ¡Genial!

JAPAN IMPORT
ジャパンインポート

El secuenciador: los patrones van en el eje Y y la posición en el X.



El panel frontal permite replicar muchos sonidos.



El posterior permite parchear para conseguir resultados más avanzados.

KORG DS-10

Bailando se entiende la gente

Si estás interesado en hacer música electrónica, este juguete[1] te va a dar horas de diversión. *KORG DS-10* convierte la portátil en un software sintetizador con un secuenciador de patrones[2], además de un par de extras para añadir algunas florituras a nuestras grabaciones y/o conciertos. No os esperéis un juego, es más una aproximación que concentra todo el poder de la DS en lanzar poderosos sonidos por los diminutos altavoces. Hemos visto programas parecidos en PC, como "Propellerhead´s vintage ReBirth"[3], aunque éste es más simple y fácil de usar. Cada uno de los seis canales se programa para producir una amplia gama de sonidos, aunque cuatro de los canales están reservados para la batería, controlados por un secuenciador menos flexible que el de los sintetizadores principales. Se pueden emplear uno o más canales de la batería para cualquier otro sonido que no sea percusión, pero lo mejor es pensar en *Korg DS-10* como un sintetizador de dos canales.

Locura Korg

Los canales principales pueden ser programados introduciendo notas en una interfaz de secuencias. Las secuencias pueden tener 16 pasos, y se guardan hasta 16 secuencias en una canción; algo limitado. O bien puedes componer con la táctil como una superficie bidimensional de control. Arrastrando o dando pequeños toques con el stylus es posible superponer notas, desplazar el volumen entre los altavoces o automatizar varios de los sintetizadores. Te hace desear una salida MIDI para la DS y es genial para improvisar sobre una secuencia de batería básica.

Además se pueden sincronizar hasta ocho consolas. La información se sube desde la DS madre y es editada en las otras; esto nos permite crear canciones muy elaboradas. Para guardar la información es necesario un cartucho por máquina, por lo que resulta tan caro como un programa de PC, pero hacer una sesión de ocho personas no conseguirá tantos éxitos en YouTube. Si eres aficionado a la composición musical electrónica, pruébalo.



1 Quedas advertido: esta review está llena de términos técnicos. 2 *Korg DS-10* es parecido a lo que usan djs para hacer música bailona. 3 Rebirth simula el clásico sintetizador Roland 303 le falta el secuenciador de *KORG DS-10*, pero suena genial y es gratis. Entra en www.rebirthmuseum.com Para PC y Mac.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	CAVIA/KORG
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Un software que emula un sintetizador Korg con posibilidades para conciertos. ¡No es un juego!

GRÁFICOS 7



Extremadamente elegantes, minimalistas y planos. Muy funcionales.




SONIDO 9

La salida de audio es de una calidad muy alta. Conecta tu DS a un altavoz y verás.

JUGABILIDAD 5

No es un juego. Lo que haces es lo que consigues, ni más, ni menos.

INNOVACIÓN 8

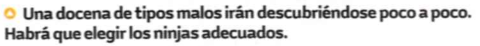
No sabíamos que la DS podía sonar así de fuerte. Buen uso de la pantalla táctil.

NG EN RESUMEN

Este cartucho y un par de altavoces servirán para tener entretenido, de manera indefinida, a cualquier aficionado a la música electrónica. Merece la pena.






Una docena de tipos malos irán descubriéndose poco a poco. Habrá que elegir los ninjas adecuados.



Los tirachinas no hacen mucho daño que se diga, pero son indispensables para los voladores.



NINJA TOWN

Usa la legendaria boñiga ninja[1], ¡que se llevan tus galletas!

Empezar a jugar con estos ninjas es casi una broma. No te acabas de creer que el argumento sea así de absurdo o que los gráficos vengan directamente de los 8 bits. Cuando intentas empezar a prejuzgarlo, lo que tampoco te crees es que no puedes dejar de jugar: es un vicio.

En *Ninja Town* todo se entiende con humor y dejadez. Así es fácil tomar el papel del Maestro Ninja, un viejo despistado que recordará tácticas de defensa en cada nivel, protagonizando diálogos de besugo con sus conciudadanos. La tarea de expulsar a los pequedemonios es igual o menos seria. Todo, además de presentarse en sprites sencillos, animaciones toscas y entornos de los 80, se basa en los shawnimals, lo que hace adorable hasta al monstruo más voraz.


Este caqui mutante es el más común. Dan ganas de adoptarlo

Disciplina ninja

Ni más ni menos se necesita para desarrollar una estupenda experiencia de juego. Pronto se disfruta de una estrategia accesible, idónea para los que quieran tomar contacto con el género o para los expertos que buscan una partida más relajada. Esto no quita que el título tenga una marcada personalidad en su estilo de juego y que la excelente curva de aprendizaje plantee pruebas cada vez más duras pero que mantienen el interés.

Poco variarán los objetivos, que suelen pedir proteger una zona del mapa con tus casitas de parejas ninja. Lo que añade variedad es la adición constante de elementos. Si al principio puedes limitarte a poner dos o tres chozas en puntos clave, pronto habrás aprendido de forma subliminal y sin esfuerzo a subir de nivel, vender y construir según la



siguiente oleada de enemigos, poner cafeterías o dojos para estimular a tus ninjas, situar puntos de encuentro... En unas horas defiendes una ciudad de varios accesos con ninjas cafeinados, francotiradores con tirachinas o bolas de nieve, fortachones de nivel 5 y torres de vigilancia, y sabes de memoria tus recursos.

Es difícil no engancharse a este juego. Incluye modo multijugador y una campaña muy completa para los solitarios, que además deberán estudiar las artes ninja para las mejores puntuaciones. Diversión sencilla, soplo de aire fresco pero clásico y lección de accesibilidad y uso de la DS.





1 Las boñigas son las fichas más cachondas y útiles, pues quitan vida con su hedor. Hay cuatro tipos de fichas. 2 Dependen del nivel acumulado en la vara de la pantalla. Puedes soplar enemigos o quemar con una lupa, por ejemplo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SOUTHPEAK/PROEIN
ESTUDIO	VENAN ENT.
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	27 DE NOVIEMBRE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Como Maestro Ninja aplicarás estrategias montando casas y ordenando súbditos para evitar a los pequedemonios.

GRÁFICOS 8



Tecnología pretérita, pero nadie se atreve hoy día a usarla con tanto gusto artístico y descaro.





SONIDO 5

En melodías y efectos se echa en falta variedad, porque se hace algo pesado.

JUGABILIDAD 8



Sencillez y aprendizaje progresivo se convierten en una adicción casi involuntaria.

INNOVACIÓN 7



Grandes ideas[2]. Innovar es poner en el mercado este género con este aspecto e intención.

NG EN RESUMEN

Puedes sufrir o disfrutar de su acabado, pero seguro que su estrategia, su diseño y su humor te enganchan horas, seas experto o (sobre todo) quieras iniciarte en el género.

80



Ahora nos acompañan varios personajes y los gráficos están más estilizados.



¿Os gusta hacer de niñera? Entonces este es, sin lugar a dudas, vuestro juego.

LOST IN BLUE 3

Más perdidos que nunca



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Aunque *Lost in Blue* parte de una idea original e interesante[1], lo cierto es que la saga está estancada. De nuevo la misma jugabilidad, los mismos puzles y los mismos problemas que hacen pensar que, en vez de un juego de supervivencia, nos encontramos ante una especie de Tamagotchi complicado. En esta ocasión controlamos a una pareja: Claire, una rubia tonta y cantarina, y Sam, quien sufre de amnesia y no recuerda que en el pasado tuvo un *affaire* con la chica. Ambos viajaban en un barco que naufragó y ahora están perdidos en una isla, condenados a sobrevivir enfrentándose a la cruel naturaleza.

Malas compañías

Una de las novedades de la tercera entrega de *Lost in Blue*[2] es la posibilidad de controlar nuevos personajes –además de los protagonistas–, a los que también tenemos que cuidar. Es un problema de conceptos y de resistencia. Como jugador te sientes abrumado al tener que estar constantemente pendiente de que tus personajes no se mueran de hambre o sed, mientras buscas palos y madera para hacer fuego o cañas de pescar. Por otra parte, es un hecho terriblemente tonto que Claire sea una maestra de la cocina isleña pero no se ponga a cocinar hasta que se lo mandamos. Es decir, si no volvemos a la cueva a decirle que cocine, se morirá de hambre... No dice nada bueno en pro de la igualdad de las mujeres, ni tampoco creemos que sea muy educativo. La saga necesita renovarse o morir.





Esa roca de ahí adelante tiene pinta de doler bastante.

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	6
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	4

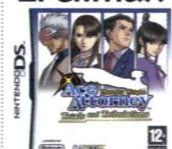
EN RESUMEN

La idea es buena, pero la ejecución no. Hay conceptos jugables muy válidos, pero otros son sencillamente ingenuos.

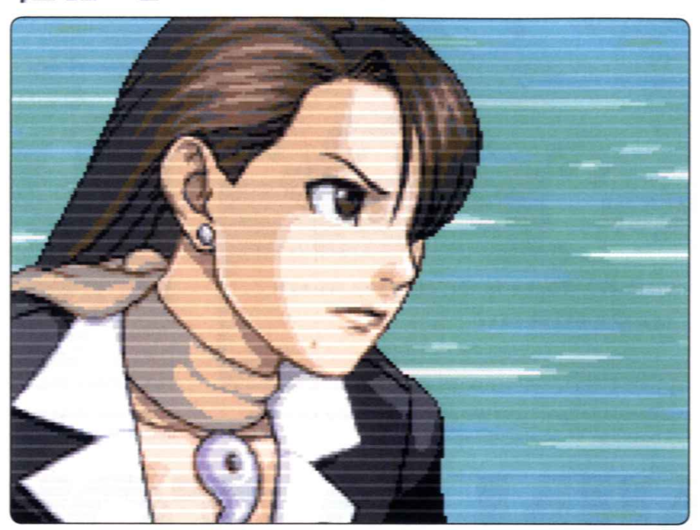
60

PHOENIX WRIGHT T&T

El clímax más esperado



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Mia, Gumshoe, Maya, Wright... ¿reapariciones o trapos sucios y cabos sueltos pasados?

Parafraseando nuestro análisis de importación del número 8, este tercer *Phoenix Wright* venido de GBA a DS es perfectamente "ese momento en que los espectadores ya se han puesto en escena, conocen a los personajes y se intenta poner punto y final" y, como se supo después, no dudó en completar la analogía con la serie televisiva, llegando varios meses después a nuestras tierras, después incluso de su siguiente paso dedicado a DS.



No os preocupéis, el equipo de localización de Capcom garantiza calidad.

Final

Esta extraña situación no evita que la obra culmen del abogado pelopincho mantenga intacta su fuerza única, su sabor de cierre excepcional. Los personajes vuelven o surgen más fuertes que nunca, el guión crece en dureza y calidad y las claves expuestas en los predecesores saben brillar de nuevo, defectos incluidos. Los fans no necesitáis ni consejo, pero ¿es recomendable para novatos? Claro, son casi obligatorios todos, y el *Apollo,* mejor si es en orden. Es nuestra serie favorita y éste su máximo exponente; únete, que nunca es tarde.



VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

No sabemos cuánto le echaremos de menos, pero sí lo que deja su legado de juego. Imprescindible final para el seguidor.

82

1 Se parece a la primera temporada de la serie "Perdidos"... Aunque sin nuebes de humo negro ni paradojas espacio-temporales 2 *Lost in Blue* es una adaptación de *Survival Kids*, un clásico de Game Boy.





¡¡ GANA UN FABULOSO PACK OFF ROAD + VOLANTE !!

REGALO DE



Y







CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 15 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

PREMIOS

Puedes ganar uno de estos cuatro packs compuestos por:

- 1 JUEGO FORD OFF ROAD WII
- + UN VOLANTE
- 1 BOLSA LAND ROVER GEAR
- 1 BRÚJULA LAND ROVER GEAR
- 1 PIN LAND ROVER GEAR

JUEGO + VOLANTE



BRÚJULA



BOLSA



PIN

"Patrick Stewart ha sido atrapado en el universo de Tron"
COMENTARIOS DEL DIRECTOR PÁG 72



UNIVERSO



NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Este mes estamos algo más nostálgicos de la cuenta. Sí, sabemos que somos unos románticos empedernidos de los años dorados de los 8 y 16 bits, pero aun así, hemos querido rendir homenaje a otra época que también nos marcó, y a una consola que se merecía mucho más.

Y esta consola no es otra que la Dreamcast que, pese a pasar inadvertida para muchos, llegó al corazón de muchos otros. En este número, y con motivo del lanzamiento de Samba de Amigo, queremos recuperar algunos de los juegos que nos gustaría ver en Wii. Y no nos referimos a Shenmue y derivados, sino a grandes juegos de los que podría realizarse el port en un día.

Por supuesto hay mucho más por descubrir, comenzando con nuestras 20 experiencias nintendo, tan queridas como siempre, y tan locas como nunca.



GRANDES TEMAZOS
PÁGINA 74
No creáis que la fiebre de Rock Band, Guitar Hero o Samba de Amigo es nueva. ¡Esto os marcará!

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

PORQUE NINTENDO LO VALE.



1 DS PARA GOBERNANTES

Si hay alguien que pueda permitirse una edición especial personalizada de una DS, sin duda son los políticos. No en vano, los que pagan impuestos están ocupados pagando las facturas y tal. Pero no; incluso sus consolas de Nintendo corren por cuenta de de la casa. Estas DS son un regalo a los representantes del G8, para que se entretengan durante su viaje de vuelta a casa en sus jets privados, también gratuitos. ¡Viva!

2 UNA NES EN CARTUCHO

¿El cartucho que se juega a sí mismo? No exactamente, pero es un mod genial. Dentro del cartucho se encuentran una LCD y las entrañas de uno de esos clones de NES de 99 juegos en 1. Sin duda, una forma genial y práctica de jugar a los clasicazos por la calle. *tinyurl.com/6aba49*



No, no se puede conectar a una NES para diversión doble.

"Aprovechando Samba de Amigo... ¡Queremos también estos!"
REMEMORANDO LA DREAMCAST PÁG 70

NINTENDO

3 CALCOMANÍAS DE PARED

Decora tu habitación del vicio con estas brillantes calcomanías de vinilo. Son geniales, pero necesitarás al menos un par de paredes vacías para poder lucirlas, ya que sino quedarán ocultas tras camas, mesas o lo que sea. Estupendas, pero si tienes sitio para ellas. *whatisblik.com/nintendo*





No os preocupéis. Las siluetas son sólo para mostar el tamaño. No hay pegatinas de fantasmas.

5 INSIGNIAS DE PUNTO DE CRUZ

Las insignias no tienen por qué ser de metal o plástico. Esta opción, que no daña el medio ambiente, está creada con punto de cruz hecho a mano y es perfecta para parchear los desgastados codos de la chaqueta favorita de un profesor de geografía. Hay varios diseños en *idontlikemondays.us*.

En el colegio, no nos dejaban hacer cosas así. Nos sentimos oprimidos y frustrados.

¡ÑAM, ÑAM, ÑAM!

4 UNA FUNDA GENIAL

La gente que sabe hacer las típicas fundas rectangulares y funcionales, suelen demostrar su habilidad a la hora de tejer y calcetar. Y cuando eres capaz de hacer un diseño tan asombroso y original como este, no hace falta nada de nylon ni plástico, ¿verdad? ¡Es brillante! Visitad la tienda Etsy de Kelly Farrel, donde podéis comprarlas en distintos colores por unos 14€. *tinyurl.com/556g55*

Debería tener el tamaño de una escotilla, pero no es tan grande.

6 LOCURA MIDI 3D CON EL NUNCHACO

Hemos visto infinidad de formas de conectar el Wiimando a un PC, explotando sus funciones bluetooth, pero esta es la primera que usa solo el nunchaco. Está controlando el 3D Studio Max, un sistema de modelado 3D para PC, y se conecta a través de un interfaz MIDI: el estándar de los instrumentos musicales. ¿Cómo? ¿Por qué? Descúbrelo en: *tinyurl.com/58njoj*





Buena idea, programadores; convertir un periférico divertido en una herramienta de trabajo.

7 MEGA PORTÁTIL TODAS EN UNA

¿Para qué vas a cargar durante tus vacaciones con tus nueve sistemas portátiles moddeados cuando podrías llevar sólo uno? Actualmente, esta bestia reproduce juegos de N64 con sólo cambiar de módulo[1] en la parte trasera, y su creador pretende que soporte todas las consolas: la Jaguar, la Mega Drive, la PlayStation y muchas más; incluso la GBA. Aunque no estamos seguros de la practicidad de esto, comparando el tamaño de una GBA y el de este cacharro. *modded-by-bacteria.com*

1 En otras palabras, todo el interiro de la máquina, dejando sólo los botones y la pantalla en su sitio.





¿Libres? Qué va; siguen atrapados en el juego.

8 EL LABERINTO

Los usuarios de N64 recordarán *Superman 64* como uno de los peores juegos jamás creados. Pero, ¿cuántos habrán visto el final? Nosotros, desde luego, no. Salir del laberinto de Lex era una tortura con toda esa niebla. Pero bueno, alguien ha conseguido terminar dicha abominación y colgó el final en YouTube. Francamente, nos alegra no habernos molestado en acabarlo, pero es de visionado obligatorio para los amantes de lo horrible. **tinyurl.com/5rh5qz**

9 ELECTROPLANKTON EN EL CINE

Alguien ha utilizado *Electroplankton* para crear parte de la banda sonora de un surrealista corto alemán titulado Red Hair. Es la pretenciosa historia de un borracho que se queda dormido en un metro y sueña con chicas. Juraríamos haber oído los sonidos característicos de los Hanenbow y los Lumiloop por ahí, aunque bueno, podríamos estar equivocados. Vedlo (y oídlo) vosotros mismos... **tinyurl.com/648a5h**





¡SALIDO!



10 HAMBURGUEURGH...

Perfecta para el jugador hambriento con mucho sentido del humor, aunque no sabemos quién se podía atrever a comer una de estas. Están hechas con champiñones (obviamente), mozzarella y tomate; y seguro que esta hamburguesa vegetariana está muy buena. Pero es que ese pan verde...



¡DIVERÑÓN!



¡MINI MASACRE!





11 HÉROES MÓVILES

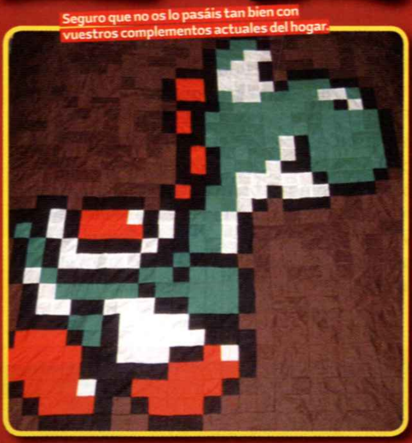
¿Os habéis preguntado alguna vez el aspecto que tendría *No More Heroes* en un teléfono móvil? Bueno, pues os resolvemos la duda: aquí lo tenéis. Cambia bastante, ¿verdad? Estará disponible en mmv.co.jp, aunque posiblemente, por el momento sólo para usuarios japoneses de móviles I-Mode.

12 EDREDONES Y ALMOHADAS

El problema de estas piezas de arte únicas es que, para cuando tengas dinero para comprarlas, ya las habrá comprado alguien más rico. La producción de estos especialistas de edredones y almohadas es muy superior a la mayoría, y una línea muy bonita de tejidos de 8 bits. Dicho esto, reconocemos que fuimos muy lentos a la hora de comprar un excelente edredón de *Zelda*. Maldita sea. **tinyurl.com/3jk4k6**

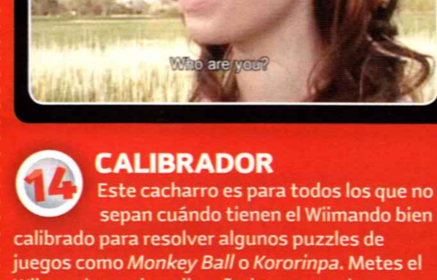


Seguro que no os lo pasáis tan bien con vuestros complementos actuales del hogar.



14 CALIBRADOR

Este cacharro es para todos los que no sepan cuándo tienen el Wiimando bien calibrado para resolver algunos puzzles de juegos como *Monkey Ball* o *Kororinpa*. Metes el Wiimando en el medio, añades una canica, y coges la bandeja por los agarres laterales con forma de mano. Sí, podrías utilizar una bandeja ordinaria o, bueno, fijarte en la pantalla en vez de en una canica. Cuesta unos 10€. Es una porquería. **tinyurl.com/59nkk5**





No vayas por ahí.



Queríamos que Alex utilizase este lápiz táctil para darnos órdenes. Pero no se dejó.

13 ¡LÁPIZ DE PROTESTA!

Hemos conseguido este producto promocional gracias a unos amigos en cierta revista de videojuegos. Es un lápiz táctil de Phoenix Wright, con su correa y un logo para colgar de nuestra DS. No sabemos si es posible comprarlas o si eran para recompensar los análisis demasiado duros, escritos desde el anonimato. En cualquier caso, mola.





15 FALCO DE PAPEL

Si lo has pasado bien haciendo modelos de cartón de Mario, posiblemente quieras poner a prueba tu habilidad papiroflexica con algo un poco más difícil. Descárgate este asombroso modelo de Falco, imprímelo en algo duro, y si consigues que se parezca en algo a esto, mándanos una foto. **tinyurl.com/6kwg9v**



Sólo necesitas un PC, una impresora a color y mucha paciencia.

16 GOLDENWii

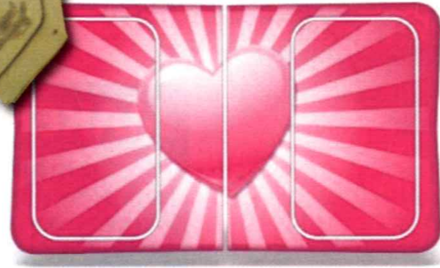
Parece que alguien se ha cansado de esperar a que Nintendo y Microsoft solucionasen sus diferencias para poder lanzar *GoldenEye* en la Consola Virtual. Los hackers han conseguido hacer correr el juego en la Wii. Aunque también es posible comprar una N64 de segunda mano y una copia real del juego; te llevará el mismo tiempo que hacerlo en tu consola. **tinyurl.com/59fez5**



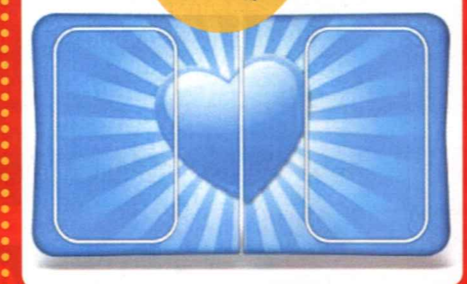
Ahh, es un sueño...

18 PEGATINAS PARA Wii FIT

Después de que varios pies sudorosos hayan pasado por ella, tu balance board blanca empieza a lucir un mal aspecto, ¿verdad? Aquí tenéis la solución: pegatinas de vinilo decoradas en distintos estilos. Esperamos que no resbalen; no nos entusiasma la idea de tener una pierna rota por culpa de una tabla a la moda. Disponibles en **amazon.com.**







Debarían sacar versiones de skateboard para el próximo Tony Hawk.

17 MIDNA MUNNY

¿Conocéis los juguetes Munny? Básicamente son muñecas en blanco que puedes decorar a tu gusto, dependiendo de tu habilidad. Saaio, de los foros de kidrobot.com, tiene mucha más habilidad que la mayoría de nosotros, y ha creado esta excelente figura de Midna sólo con una Munny, arcilla y algo de tiempo. **kidrobot.com/munny**





Un buen trabajo. Y un gran spoiler. ¡Ups!

19 TRAJE PHAZON SAMUS

Este modelo de Samus en su Traje Phazon es impresionante; y, por unos 160€, no es barato. Pero viene con LEDs para conseguir un brillante efecto Phazon, y es parte de una edición limitada de 1500 unidades, que se agotará antes de que acabe el año. Más detalles en **tinyurl.com/5vlkjz.**



¡Lo queremos! No podemos pagarlo, pero bueno.



20 WIIMANDOS PARA PC

Hoy en día, todo el mundo quiere subirse al carro del sensor de movimiento, y no dejan de aparecer aparatos por todos lados. Este se llama Stix. Tiene versiones en 2D o en 3D, es bastante familiar, sirve para jugar a juegos online y sencillos, y en ningún lugar de su página web se menciona el hecho de poder conectar un auténtico Wiimando a un PC sin demasiados problemas. **sphere.golive2.com**

LOS PORTS SOÑADOS

RESUCITANDO LA DREAMCAST

Los clásicos de Sega que deben aparecer en la Wii. ¡Pero ya!

Con la llegada del nuevo *Samba de Amigo,* hemos pensado: tanto la Wii como la Dreamcast son pequeñas, blancas y adorables, ¿no? Es una pena que no se estén haciendo más ports de joyas olvidadas, ¿verdad? Para que os emocionéis con juegos que nunca vais a jugar, os presentamos una serie de juegos de Dreamcast que nos encantaría que saliesen en nuestras Wii. Vamos, Sega, invierte lo que ganaste con *Clon Training 6* en estos pequeñines, y volveremos a amar ese brillante logo azul.

JET SET RADIO



¿The House of the Dead? ¡NOOOOO! ¡Creíamos que iba a ser *Jet Set Radio*! Una de las mejores obras de la Sega de antaño, una joya en la que patinábamos y hacíamos graffiti mientras escapábamos de la policía, pionera en ese estilo cel-shading que tan bien se le da a la Wii. Sería maravilloso poder tener todos esos trucos, graffiti y saltos reunidos en nuestro mando de Wii. Bansky, lo sentimos muchos por ti, pero la auténtica revolución es nuestra querida Gum.

SPACE CHANNEL 5

Es triste pero cierto: se trata del único juego que ha incluido a Michael Jackson como jefe final. Sólo por eso, *Space Channel 5* se convierte en una de las piezas más importantes de nuestra cultura jugable; pero es que además, aunque parezcamos unos octogenarios bailando junto a la ágil, esbelta y adorable Ulala fue una de las propuestas más atractivas de las muchas que nos encontramos en la Dreamcast. Baila como lo hacías en *WarioWare*, pero con una banda sonora muy superior y con mucho más estilo.



MAKEN X

Sí, se trata de un juego de acción en primera persona en el que, en vez de al personaje, controlas al arma. Creado por los genios japoneses de Atlus, los enemigos son nazis y entre los jefes finales se encuentran el presidente de los EE.UU. y el Papa (al cual te enfrentas en el Vaticano). Si no estás dando saltitos de alegría ante esta propuesta, vete a jugar a otra cosa, pringado. ESTO ES UN AUTÉNTICO VIDEOJUEGO. Sega, si adaptas la espada al MotionPlus y trabajas en una mejor localización, te pagaremos un millón de euros por este juego. Un. Millón. De euros.





LACK OF LOVE

Una extraña aventura evolutiva que nunca hemos sido capaces de terminar (aunque nos han dicho que el final es genial), llena de momentos realmente bellos y que no se parece a nada que hayamos visto antes; la banda sonora de Ryuichi Sakamoto (busca, busca) es una de las mejores de la historia de los videojuegos. En serio, el conjunto es asombroso. Sólo le faltaría añadir los evidentes toques de Wiimando (nuestra criatura adquiere varios apéndices que se podrían adaptar fácilmente al sensor) para que este título fuese un auténtico sueño.



CANNON SPIKE

Capcom en su faceta más alocada: un shooter genial en el que participan gran número de personajes famosos (Mega Man, el rey Arthur, e incluso Cammy y Vega) y que se reduce a pulsar el botón de disparo una y otra vez, para sobrevivir a los ataques. Si adaptamos esto a un sistema de control estilo *Geometry Wars: Galaxies*, la Wii se convertiría en una máquina mucho más hardcore que... que... que cualquier otra cosa muy hardcore.

CHU CHU ROCKET





Esta joya fue la ofrenda de paz de Sega después del mejorable online, y es lo mejor para reuniones de amigos en una casa rural gallega. Diriges ratones hacia unos cohetes utilizando tres baldosas direccionales, y evitando a los grandes gatos naranja que quieren tomarse un aperitivo. ¿El problema? Que hay otros tres jugadores intentando hacer lo mismo, y pueden incordiar. El puntero controla la flecha, la cruceta para indicar la dirección de la casilla y ya está. Venga, Sega, ¿no os dice nada el WiiWare? ¡Se podría hacer este port en una tarde!

OOGA BOOGA

Una locura total. Controlas a uno de los cuatro doctores brujo, y el objetivo del juego es golpear a los demás mientras (atentos) vas montado sobre un jabalí. Uno de los modos principales de juego es, ni más ni menos, el increíble Polo Jabalí. Las funciones básicas son agitar y tirar (algo que sienta como un guante a los jugadores de Wii), pero lo más sorprendente de es que era un juego online antes de que el online se instaurase en consolas. Es absurdo y caótico, pero sin duda merece una segunda oportunidad. Reggie, por el amor de todo friki sobre la tierra, ¡este juego tiene Polo Jabalí!

COSMIC SMASH

Cuando lo crearon, los chicos de Sega Rosso estaban bajo los efectos de drogas duras; será por eso que vendieron la asombrosa cantidad de tres copias. Aunque se merecía mucho más. Básicamente, es una especie de Pong cibernético con toques futuristas y una dosis se espectáculo adicional. Haces rebotar la pelota contra una pared, dando a los objetivos y realizando tiros especiales para alcanzar grandes puntuaciones. ¿Un sistema de control a lo Wii Tennis y precio reducido de





TECH ROMANCER

Vale, tiene pinta de ser uno de esos juegos de lucha con mechs que vuelven locos a los japoneses incluso siendo el peor juego del mundo, pero no. Desarrollado por Capcom para recreativas y luego portado a Dreamcast en los primeros meses de vida de la consola, los gráficos brillantes se adaptarían a la perfección a la Wii. Si se cambia la perspectiva (ya es 3D), junto con el MotionPlus para utilizar la espada, este juego sería MECH-ASOMBROSO.

CRAZY TAXI

"Let's make some CREEIIZZY MONEY!", dice el lunático presentador de una de las mejores recreativas de Sega. La consiguiente conversión es tan fiel como una monja, y este juego de taxistas cuenta con esa rejugabilidad con la que muchos simuladores sólo pueden soñar. Si se añade un sistema de control a lo *Mario Kart Wii* a esa jugabilidad permisiva, se mantiene al presentador, y se elimina la banda sonora de Offspring, sería un juego por el que babearíamos.



TODA LA VERDAD

COMENTARIOS DEL DIRECTOR

¿Qué demonios ocurre en El Emisario Subespacial de *Brawl*?

No conoces el modo El Emisario Subespacial de *Super Smash Bros Brawl?* Es una completa locura, y el propio creador del juego, Masahiro Sakurai, admite en su blog de *Brawl* que "posiblemente, haya algunos elementos de la historia principal que no tengan sentido alguno".

El pequeño desarrollador sigue rompiendo el guión y nos ofrece una historia de materia oscura, dilemas morales y señores de la guerra intergalácticos. Y nos parece que nada de esto tiene sentido. Así que hemos decidido comparar la versión de Masahiro Sakurai con la nuestra particular.



MS: Aparece Tabuu, la personificación del Subespacio. Planea coger el mundo en el que residen nuestros héroes y llevárselo al suyo propio.
NG: El mundo de Tron ha absorbido a Patrick Stewart. Lo único que quiere es adornar su aburrido planeta natal con algunos niveles de plataformas. Por eso empieza a atacar el mundo de *Brawl*.



MS: Tabuu le ha echado el ojo a la tecnología avanzada que se ha desarrollado en la Isla de los Antiguos, hogar de un grupo de robots. Nadie sabe cuánto tiempo llevan allí.
NG: Merodeando por la sede de Nintendo en Kyoto, Patrick Stewart se encuentra con un almacén lleno de Robotic Operating Buddies bien embalados. Todo un ejército, ahí preparado.









MS: El Robot Maestro quiere evitar que Tabuu le robe a tantos de sus pupilos, así que se pone en primera línea de la ofensiva del Subespacio.
NG: ROB no distingue entre el bien y el mal, tan sólo quiere aumentar su caché entre el público. Sí, para ello arranca grandes trozos del mundo; pero, bueno, no es algo tan criminal como *Gyromite*, ¿o sí?









MS: Avergonzado por su decisión de colaborar con el ejército del Subespacio, el Robot Maestro decide disfrazarse de Ministro Antiguo.
NG: Uno de los personajes de *Fire Emblem* confunde a ROB con un tipo de sombrero, poniéndole la capa sobre la cabeza. ROB, con sus brazos inflexibles, es incapaz de deshacerse de dicha capa.





MS: Tabuu estudió las batallas previas de la Master Hand y los luchadores, y este conocimiento le lleva a utilizar la Master Hand para llevar a cabo planes con este mundo.
NG: Sakurai y su equipo se han pasado meses creando un modelado 3D de un guante malvado. Con el fin de rentabilizar el tiempo de desarrollo, deciden reciclarlo como villano del Subespacio.



MS: Tabuu manipula la Master Hand para reclutar a personajes como Ganondorf, Bowser y Wario. A cada uno de estos personajes le da un Cañón Oscuro, y les dice que persigan a todo luchador con talento.
NG: Patrick Stewart, genio donde los haya, basa su plan en un cañón tan pequeño que su enorme guante esclavo no es capaz de apretar el gatillo. Decide recurrir a una serie de villanos con dedos más diestros.



MS: Ganondorf forja una alianza con la Master Hand, mientras planea hacerse con el poder desde dentro.
NG: Obviamente, Ganondorf ya había hecho antes esto del "gigantesco matón-marioneta" (con Puppet Ganon en *Wind Waker*), así que conoce bien los riesgos. Está tan seguro de que acabará triunfando, que hasta se permite parar a ver un anuncio de la tele.



MS: Bowser es leal a la Master Hand, pero no confía en Ganondorf.
NG: Bowser le tiene pavor a la Master Hand porque le recuerda a uno de los guantes blancos de Mario. Su verdadero objetivo es utilizar el Cañón Oscuro con Peach. Siempre creyó que sería una gran mujer trofeo (sigue soñando).



MS: Tabuu se percata de las peculiares habilidades de la masa corporal de Mr. Game & Watch. Las aprovecha para crear un número casi ilimitado de insectos de las sombras.
NG: Exactamente lo mismo que hemos entendido.



MS: Dado que Mr. Game & Watch no distingue entre el bien y el mal, desconoce los efectos derivados de que le utilicen de esta forma.
NG: Esto es ser algo injustos con el pobre hombre. Tiene algo de idea sobre el bien y el mal. Fue juez una vez. Pero también fue cocinero, paracaidista y desactivador de bombas, y todas esas profesiones son malignas.



MS: Cuando el Rey Dedede se da cuenta de que Bowser y Wario se han unido al ejército del Subespacio y están convirtiendo a los luchadores en una colección de trofeos, decide comenzar su propia colección.
NG: Un momento. El Rey Dedede ataca a Luigi antes siquiera de encontrarse con ninguno de los demás villanos. Será codicioso...



MS: El Rey Dedede empieza a preocuparse por lo que pasará después de que todos los luchadores hayan sido convertidos en trofeos.
NG: En un momento de asombrosa reflexión personal, Dedede se percata de que sus días están contados si Kirby desaparece. Como si alguien fuese a comprar un juego de Dedede. Por el bien de su seguridad económica, decide luchar para ayudar a la bola de aire.





MS: El diseño de la nave tiene su origen en tecnología de la Isla de los Antiguos, pero la construcción fue obra del ejército del Subespacio dentro del Subespacio.
NG: El argumento ha corrido a cargo del antiguo guionista de *Final Fantasy VII*, Kazushige Nojima. ¿En serio creíais que iba a dejarnos llegar al final sin ver alguna que otra hercúlea metrópolis industrial que le complicase la vida a todos?

MÚSICA DE NINTENDO

LISTAS DE ÉXITOS

LOS GRANDES TEMAZOS

La mejor música de los mejores juegos para las mejores consolas del mundo...

OSU! TATAKE! OUENDAN

MELODY 175R, 2004

Melody, de los 175R, gana puntos por ser la única canción no promocional del juego (pero gana más todavía por ser un tema bastante bueno), y es el complemento perfecto para una colorida carrera nocturna con un mikoshi a la espalda. Bueno, eso nos han dicho.

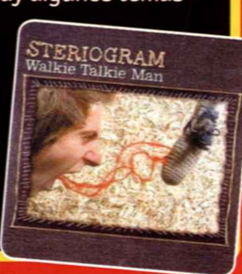


ELITE BEAT AGENTS

WALKIE TALKIE MAN

STERIOGRAM, 2004

¡Ah! El tema inicial de *Elite Beat Agents* fue una muestra de lo que vendría luego... Hay algunos temas estupendos en esta versión, pero el juego no puede mejorar la historia de un quaterback que mete bebés en baños y hace comer perritos a un niño.



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

EVEN FLOW

PEARL JAM, 1991

Nos perdimos Freebird en *Guitar Hero II*, pero el primer *GH* para Wii contaba con una lista de canciones impresionante. Destacaba Even Flow, de Pearl Jam; consiguió que volviésemos a llevar sus camisetas.



GUITAR HERO: AEROSMITH

ALL DAY AND ALL OF THE NIGHT

THE KINKS, 1964

Antes de Alex, Ramón y mucho antes que el resto de la banda, The Kinks lanzaron una de sus mejores canciones. 48 años después, es lo mejor que nos podemos encontrar en *GH: Aerosmith*. Lo sentimos, Aerosmith.



GUITAR HERO: ON TOUR

CHINA GROVE

THE DOOBIE BROTHERS, 1973

La favorita de los papás rockeros de todo el planeta. China Grove, de The Doobie Bros, es la prueba viviente de que las viejas son las mejores. Si juegas a *On Tour* en público, que esta sea tu primera canción, para ganarte el aprecio de los que te oigan.



ROCK BAND

GIMME SHELTER

THE ROLLING STONES, 1969

Una de las mejores canciones de una de las mejores bandas del mundo. Los demás temas de *Rock Band* no tienen nada que hacer. Puede que otras canciones sean mejores para mostrar tu habilidad como estrella del rock, pero venga ya... este es todo un clásico.



DANCE DANCE REVOLUTION: HOTTEST PARTY

CLOCKS

COLDPLAY, 2003

Coldplay y *DDR*; no pegan mucho, ¿verdad? Tuvieron que hacer un remix para el juego, pero la 'visión musical' de Chris Martin permanece intacta. Lo cual es bueno.



OUENDAN 2

RIRURA RIRUHA

KAELA KIMURA, 2005

La lista de canciones de *Ouendan 2* no iguala ni por asomo la oferta auditiva del original, pero no por ello carecía de éxitos. Aunque nos han dicho otra cosa, seguimos convencidos de que la líder del coro de Versalles es en realidad un chico.



DONKEY KONGA [JPN]

AI NO UTA

STRAWBERRY FLOWER, 2001

El anuncio japonés de *Pikmin* tiene la mejor letra que hayamos oído nunca. "Arrancados de la tierra, te seguiremos sólo a ti. Hoy, como siempre, llevaremos cosas, lucharemos, nos multiplicaremos y nos comerán". Cantan mientras David alimenta a un grupo de Bulborbs.

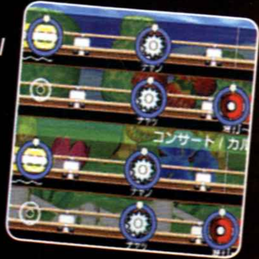


1 Toshio Iwai también creó *Electroplankton*, sí. También visionó un juego musical para la SNES (*Sound Fantasy*), pero fue cancelado. ¡Buuh! 2 El 'ingurisu', o 'engrish', es la deformación del idioma de Shakespeare en labios de un japonés. Buscad en internet, hay un montón de carteles y canciones que pierden todo su sentido en su adaptación nipona. ¡Es genial!



DONKEY KONGA 3: ALL YOU CAN EAT! SPRING 50 SONG MIX

KATAMARI ON THE ROCKS
DOKAKA, 2005



Seguimos esperando a que *Beautiful Katamari* aparezca en Wii, pero los usuarios japoneses de GameCube han disfrutado de su banda sonora gracias a la entrega *Spring 50 Song Mix* de *Donkey Konga*, la cual, por alguna extraña razón, incluye 57 canciones. Eso sí que es tenerse en baja estima.

OTOCKY

MAKE YOUR OWN YOU!, 1987



Olvidad *Electroplankton*. *Otocky*, obra de Toshio Iwai para la Famicom Disk System, es el "crea tu propio juego musical" original[1]. ¿No nos creéis? Tenéis la prueba en www.tinyurl.com/5tlm6j. Las notas se 'cuantifican', así que nunca se les acaba el tiempo; justo el modo en el que *Guitar Hero: World Tour* consigue que tus creaciones suenen mejor.

DAIGASSO! BAND BROTHERS

SMOKE ON THE WATER
DEEP PURPLE, 1972



Orgulloso padre de uno de los rasgueos de guitarra más famosos de todos los tiempos, Smoke on the Water es la mejor canción de *Daigasso* hasta la fecha. Además, la hemos prohibido en las oficinas de NGamer, porque nuestra vida giraba en torno a esta canción. ¿No hay humo? ¡Mal!

RHYTHM TENGOKU

KARATE HOUSE TSUNKU, 2006



¿Quién iba a pensar que el senegalés responsable de las Morning Musume, un grupo femenino japonés que sería el equivalente de las Spice Girls en versión junior, sería capaz de crear algo tan brillante? *Tengoku*, y su secuela para DS, cuentan con melodías pegadizas, pero la más memorable es la primera de todas, con sus letras en "Ingurishu"[2].

MECCHA! TAIKO NO TATSUJIN DS: 7-TSU NO SHIMA NO DAIBOUKEN

TENTAI KANSOKU
BUMP OF CHICKEN, 2001



'Bump' en inglés es bulto. ¿Qué son los bultos? ¿Tetas? ¿Estómagos? No hay muchas zonas con bultos. A menos que sea una gallina congelada y veamos los bultos de la piel; ¿serán ésos? Ah, espera, ¿tenemos que hablar de la canción? A ver si todavía nos queda espa...

TOP 10

1

DONKEY KONGA

DK RAP
EL MISMÍSIMO DIABLO, 1999

Sólo hay algo más doloroso: pegar un centenar de jeringillas usadas y sucias a los bongos, antes de empezar a tocar.



2

ELITE BEAT AGENTS

YOU'RE THE INSPIRATION
CHICAGO, 1984

¿Un padre muerto en Navidad? El tema de Chicago no nos toca el corazoncito; lo arranca y lo pisotea bien fuerte.



3

DONKEY KONGA 2

I'M A SLAVE 4 U
BRITNEY SPEARS, 2001

Si en NGamer tuviésemos un esclavo, le pondríamos a abanicarnos, no a que nos destrozase los oídos con música horrible.



4

GUITAR HERO III

BEFORE I FORGET
SLIPKNOT, 2004

¿Demasiada guitarra en tu *Guitar Hero*? ¿Por qué no ponemos a alguien gritando? A los niños les encanta fijo.



5

ELITE BEAT AGENTS

MATERIAL GIRL
MADONNA, 1984

Fracasa por creer que dos mocosos perdidos en una isla es la receta para una historia de *EBA*, en vez de tener alguna con final feliz.

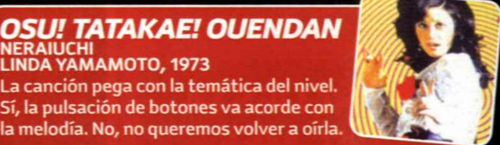


6

OSU! TATAKAE! OUENDAN

NERAIUCHI
LINDA YAMAMOTO, 1973

La canción pega con la temática del nivel. Sí, la pulsación de botones va acorde con la melodía. No, no queremos volver a oírla.



7

OUENDAN 2

POP STAR
KEN HIRAI, 2005

Pese a tener un vídeo fantástico, la canción más popular de Hirai nos hace desear que no fuese una estrella del pop.



8

ELITE BEAT AGENTS

SURVIVOR
DESTINY'S CHILD, 2001

Tras una versión de Jumpin' Jack Flash, *EBA* baja el listón. Tal vez las Destiny's Child sobrevivan; nuestras DS, no.



9

TAIKO NO TATSUJIN DS

GO MY WAY
THE iDOLM@STER, 2005

Go My Way tiene un puesto automático en nuestra lista de fracasos por Idolmaster. No hacen falta más razones.



10

ONTAMARAMA

SWEET SUITE
T TANAKA, 2007

Cargado de música ordinaria, hay una canción que destaca negativamente. Saluda, Suite, que has llegado al Top 10.



PASA PÁGINA PARA LAS CARTAS DEL MES

FÓRUM



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.
El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

ENCUESTA DEL MES

¿LOS JUEGOS DE ESTA CAMPAÑA NAVIDEÑA ESTARÁN A LA ALTURA?

Este mes queremos saber si los juegos previstos para este año están a la altura de lo que se espera de fin de año. Queremos conocer tu opinión: ¿Estás satisfecho con la calidad de los juegos de este año? ¿O por el contrario crees que, aunque las otras compañías están apoyando mucho a la consola, no tener un título como Mario Galaxy o Twilight Princess puede ser un problema?

LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE DOS JUEGOS

Wii: POR MATAR A UN PERRO...

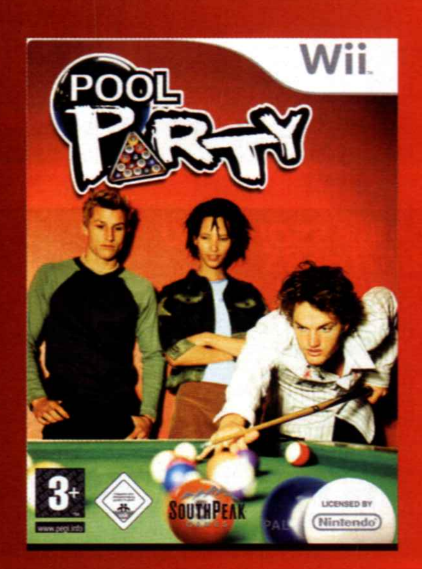
Resulta frustrante, muchas veces, el navegar por la red (o simplemente coger alguna revista del sector multiplataforma) y encontrarte con cantidad de personas que a la mínima que se entabla una discusión en la que la blanca de Nintendo esta implicada, no tardan en tildar a ésta de pobre, en términos de catálogo (y muchas cosas más). Y es que un error muy frecuente que cometen toda esta gente es el no ver mas allá de *Mario*, *Zelda* y *Metroid*, y luego alguno con el que saltan para parecer que controlan del tema, como *No More Heroes*. Casualmente casi todos tienen la Wii. Es cierto que el catalogo esta plagado de titulos infumables, pero, ¿no pasa eso con todas las consolas? El simple hecho de que Wii esté liderando escama a más de uno, y ahí es cuando se la pone a parir: "Solo tiene juegos casual", "A parte del *Metroid*, *Zelda* y *NMH* todos son basura", dicen. Señores, Wii no es "para crios".

Mientras, a mi, me falta tiempo y dinero para poder probar todos los juegos que atraen mi atención: *Excite Truck*, *Red Steel*, *Nights* a los que todavia no he podido jugar; *Dewy*, *NMH* y *Zack and Wiki*, descatalogados por razones que no comprendo; *SSX Blur*, el cual me agenciaré pronto; *De Blob*, *Geometry Wars*, *Fire Emblem*, *Boom Blox*, *Mario Strikers*, *Sonic atSR*, *Endless Ocean*, *Super Paper Mario*, *Monkey Ball*...

Es una consola de titulos muy variados. Por mucho que sea tildada de casual e infantil, rebosa de titulos de calidad, no unicamente de FPSs y RPGs iguales y a mansalva. Hay muchos mas juegos notables de los que se ven a simple vista: no debemos cerrarnos a lo que digan unos cánones establecidos por tradición o por las empresas o medios mas influyentes e importantes: Wii es la consola de la libertad, de la variedad, de la imaginación, de la diversión.

Enhorabuena por la revista, y Feliz Cumpleaños.

VÍCTOR BARCELÓ RUBIO, VÍA MAIL



Gracias, Víctor. ¡Hemos tenido que cortarla! Es lo de siempre: si la gente se fija en la variedad, como tú, no tendría que tener tantas quejas y disfrutaría. ¡Pero cuidado con decirles tú que sólo tienen FPSs!

FINAL FANTASY DS...

Soy un gran admirador de vuestra revista y la compro desde que salió. Me encanta la saga de *Final Fantasy* y sé que han empezado a sacar juegos para DS sobre ella. Me compré la DS hace un mes. Pensaba en escoger entre el *III* o el *IV* porque me gustan más los originales que los spin-offs y esas cosas pero las opiniones de la gente sobre el *Revenant Wings*, el *Tactics A-2*, el *Cristal Chronicles*, etc. me hace replanteármelo así que decidí preguntaros para que me aconsejáseis, gracias.

TRUMAN FERNÁNDEZ MONTOSO, VÍA MAIL

Si te gusta la serie, Ramón te diría que compraras todos (por sus acciones en Square), pero entre esos dos, quizás el IV sea más completo, más bonito y menos pesado. Respecto a los spin-off deberías probar RW y Tactics, míralos en el top demostrando su valía independiente. Para tu postdata, pasa la página.



¡RÁPIDO!
¿Saldrá algún nuevo Zelda para la Wii? Si es que sí, ¿para qué año aproximadamente?
Agustín Moreno
¡Claro! Mira la NGamer 11. El año... 2067, por lo menos.

...Y FINAL FANTASY Wii

Hola buenas, antes de nada felicitarte por los buenos artículos que haces, son muy buenos y muy profesionales. Quería preguntarte si sabeis algo sobre la franquicia *Final Fantasy* para Wii, es decir, si sabéis o habéis oído runores para un título para esta plataforma, espero que sí, porque si no sería un abandono total a muchos seguidores de la incombustible saga. Gracias por tu atención y un saludo.
ÁNGEL ALONSO, VÍA MAIL

Gracias a ti, Ángel. Como suponemos que el inminente Chocobo Dungeon para Wii (31 de octubre) no es exactamente lo que pides, te diremos que Square sigue callada sobre The Crystal Bearers, su Final exclusivo para Wii. Hay quien dice que hablará cuando acabe FFXIII, pero también hay quien se inquieta por el silencio (se anunció en el E3 de 2006 y en marzo de 2008 se confirmó que seguía adelante). Nosotros confiamos en su existencia y creemos que no tardaremos mucho en saber de él. Lo único aproximado que te queda, de momento, es My Life as a King, en WiiWare. Pero es casi otro género.



La DS de Jon está llena de pegatinas por todas partes

LET'S GO TO THE CITY FOLK!

Hola os escribo desde Valencia, me gusta mucho vuestra revista. Me gustaría para el próximo número que pusiérais si puede ser lo que va a costar y el día del mes que van a sacar el *Animal Crossing* para Wii. Gracias, un saludo a NGamer.
ORTS GARRIGA, VÍA WEB

¿Cuál es el precio del nuevo *Animal Crossing City Folk?*
ADRIÁN SAMPIETRO, VÍA WEB

Y así sois un montón más, Tocatete estará encantado. Pues ya veis en las noticias de este número que llegará en diciembre y se llamará Let's Go to the City. Como no se sabe nada más específico, podemos hacer de la pitonisa del juego: Mmhhmmm... "Veo que llegará el día 5 o el 12, que costará 49,95 y que también habrá pack por 69,95 con WiiSpeak, aparato que suelto costará 29,95" A lo mejor no damos ni una, pero bueno, es entre amigos.

¡RÁPIDO!
Un capón por no haber dedicado al lanzamiento en la CV de *Super Mario RPG* una review en condiciones. La tuvo *S&P* y la debió de tener este clásico moderno.
Samu GL, vía mail

FÚTBOL SENSIBLÓN

Me pregunto si sería posible que saliera una versión del magnífico *Sensible World Of Soccer* para la DS (para la Xbox360 sí ha salido). Personalmente, creo que sería el juego de fútbol perfecto para la portatil de Nintendo: partidos rápidos, sencillo de jugar, muchos equipos, editor y gráficos simples. ¡¡Arrgggg, lo quiero, lo quiero!!
VÍCTOR ORTEGA RUBIO, VÍA WEB

¡Aaarrrghhh! Nosotros también nos lo hemos preguntado más de una vez, pero para WiiWare, fíjate tú.La versión que dices la hicieron los amigos de Kuju (Battalion Wars, House of the Dead: Overkill, Geometry Wars Galaxies), pero creemos que la palabra la tiene Codemasters. De momento, no se sabe nada, pero tanto para DS como para descarga sería genial, como dices. Y con online, claro.

SID MEIER EN Wii

¿Sadrá algún *Civilization Revolution* como el que saldrá para la DS en la Wii?
AGUSTÍN MORENO MORCILLO, VÍA WEB

Pues resulta que ese juego estuvo programado para Wii, incluso comenzaron su desarrollo. Entre otras cosas, iba a usar la función de mover y girar el globo con A+B como en el Canal Tiempo, iba a usar la Wi-Fi Connection para el online e iba a tener características propias como el de DS. Al final pararon el trabajo para centrarse en otras versiones. ¿Eso significa que ahora seguirán con la de Wii? No hay palabra oficial, pero parece raro. También parece raro que lo detuvieran, cuando el propio Sid Meier estaba emocionadísimo con la versión Wii hace año y algo. Crucemos los dedos: era el primer Civi Wii y de lo más prometedor de 2K Games.


Esta es la cama de Mario. No sabemos si se llama así, pero podría ser. ¿Quién se tumba ahí?

PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION
Nota muy confusa, en unos sitios le dan un 7 y en otros un 9. ¿Lo compro, no lo compro?
MDVigo

Ya era hora de que Wario dejase su empresa de microjuegos para ser el buscatesoros rácano y materialista de siempre.
Cantine

Muy innovador en unas cosas y evocador en otras. Es sin dudarlo un must have para los amantes del género.
T-13

Haber si me lo pillo, quiero probarlo, si los de NGamer les dan tal puntuación, es que es muy bueno.
KOPURISTA

SOBRE EL FIFA 09 ALL-PLAY
No es una mala saga desde que dejo de ser totalmente arcade, pero ese "All Play" de Wii me da miedo.
Gaz

Los "miis" jugando al furvo no me convencen pero al menos el feo ese de los dientes no es tan feo.
Poseidon

Te lo pasas bien aunque esto es un caos; además te enteras de noticias rápidamente y te ríes mucho y los users te ayudan en lo que pueden.
paillo

SOBRE CASTLEVANIA JUDGMENT
Diseños asquerosos y ridículos. En qué año creen que está ambientada la serie (Simon con muchos cinturones de cierre moderno).
Sheogorath

Nunca he jugado a ninguno y se que este no me servira de referencia, pero como juego de lucha pinta bien.
NoS

Opina en ngamer.es/foros. Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

N+ PARA NDS

Iniciado por KOPURISTA

MeGaX: – Yo lo compre anoche en el gran almacen, y la verdad es que el joio engancha, ademas, cuando te revientas y rebotas se te dispara siempre y sin pensar un "ayssssssss mierdaaaaaa!"
Camecube: Tengo las manos destrozadas, ya probe hace mucho la version de PC, pero es que con la DS es vicio total, 17 niveles me he hecho ya.
massisso: Entonces este juego va de morirse en vez de ganar?
zoipi: NO, va de ganar obviamente, pero es que el juego te dice un irónico NIce Done al estamparte contra una bomba o una pared. Peor engancha demasiado el jodío.

LANZAMIENTOS DE JUEGOS EUROPEOS PRÓXIMOS MESES

Iniciado por benamik

Super_Toad: No coments. Se acercan cieeentos de títulos casuales, excepto el AC ninguno me llama la atención. Llamadme raro.
DJ GOYO: Raro no, simplemente con mal gusto. A mi me interesan un monton.
BishopIAF: Ya veo la cantidad de juegazos que promete wii ya.
Kakarot: Quiero un juego de futbol ¿qué hago? me pillo el fifa o me espero al pro
BishopIAF: Yo me compraría el Wario Shake Dimension y el FIFA ni lo tocaría.

¿CUÁNTAS VECES SE OS HA CAÍDO VUESTRA WII?

Iniciado por Kakarot.

Link Sword: Más de 5. Bastantes más. Por culpa mía, una. Pero es que entre hamijos de verano que tiran de los cables y una hermana lerda...

GOLDEN SUN, ¡¿CUÁNDO?!

He leído en un numero de NGamer que van a sacar un Golden Sun para Wii, ¿es verdad? ¿para cuándo? Gracias.

M. ÁNGEL VALBUENA, VÍA WEB

¿Quién ha dicho eso? Habrá sido David, que es un friki de Camelot. Pues no, de momento no hay ningún Golden Sun anunciado. Camelot ha hecho para Capcom el divertido We Love Golf!, y es muy probable que su próxima obra sea también deportiva. Pero los hermanos encargados del estudio ya dijeron que estarían encantados de volver a Golden Sun. Quizás, ahora es Nintendo la que tiene la piedra en su tejado. Esperemos que la vean.

BARATIJAS

Es increíble que Nintendo para ahorrar gastos pongan las lentes de mala calidad a las a las primeras consolas Wii. Es una decepción para mí saber que mi consala no podrá leer los discos de doble cara debido a los "ahorros" de Nintendo. . ¡Saludos!

AGUSTÍN MORENO, VÍA WEB

Hola Agustín. Mmm acabamos de tener un deja-vü. Respecto a tu descubrimiento, no sabemos cómo sabes que tu consola no leerá el juego, a lo mejor cuando lo pongas lo lee sin problemas. Tampoco creemos que Nintendo pusiera unos lectores con componentes de peor calidad adrede. Considera una cosa: Nintendo cambia cualquier producto defectuoso sin coste alguno para el jugador, incluso cuando es un bug en un juego o algo así (cuando hay otros juegos llenos de bichos y tienes que aguantarte). Por mucho que hayan ahorrado, ahora están recogiendo, reparando y enviando de vuelta cada Wii que tiene problemas de lectura con Smash Bros. Seguro que les habría salido mejor que todas las lentes funcionaran perfectamente, ¿no?

¡ATENCIÓN!
Smash Bros. Brawl debería estar el 1 en el top diez de NGamer. Por lo demas lo haceis bien.
Sergio Montellano, vía web

¿SPARROW BUENO?

Quería hacer un comentario sobre la piratería. Llevo comprando consolas y juegos de Nintendo desde los 7 años, las portátiles nunca han bajado su precio de salida de los 100 euros, y los juegos no bajan de los 40 euros, llegando a rozar los 60, ¿realmente es el consumidor el que es malísimo y está poniendo en peligro a Nintendo o es Nintendo el que pone los precios desorbitados a sus productos, y si no lo quieres pagar eres muy malo? ¿Qué opináis sobre esto?

M. ÁNGEL VALBUENA, VÍA WEB

Opinamos que no es quién sea el malo, sino si importa la gente detrás de un juego, que casi nunca deciden el precio final del mismo. Y, si te compras tres cuadros en tu vida, ¿el resto deben ser gratis o robados? Los juegos no son un derecho.



¡PORTADA DEL LECTOR!

¡PEDAZO DE IMAGEN DE NINTENDO!
Jon Ander Serrano Avendaño

MaGoku
Ricardo Daniel Badillo

¡DISASTROSA!

Y no es nada malo, claro. La portada que nos envía TALES KOPURISTA tiene un mensaje claro: "La nueva apuesta de Nintendo". No es que Nintendo no haga tradicionales, es que *Disaster* es de atentados, tiros y acción, y de lo más intenso y duro para este año, casi es algo fuera de lo normal en la casa. Por eso las ganas de que sea algo grandioso y no "disastroso".

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.



DIBUJOS DEL MES

Los mejores artistas dibujan para NGAMER

SAMBA DE AMIGO
OMAR SARMINI

PIKMIN
FLY_6_5

CONCURSO JUEGO SPORTS ISLAND

Relación de premiados con un juego Sports Island, sorteados en el número 11:

1. Borja Pumar, Valencia
2. Sara Martín, Granada
3. Marta Rubio, Valencia
4. Pablo Álvarez, Córdoba
5. Jorge Casasola, Alicante
6. David Gª-Tenorio, Madrid
7. Enrique Rosales, Màlaga
8. Guillermo Espada, Madrid
9. Francisco Grande, Madrid
10. Jordi Botet, Barcelona
11. Ángela Rosa Ferre, Almería
12. Imanol Gabaraín, Guipúzcoa
13. Fuensanta Olmos, Murcia
14. David Carnero, Madrid
15. Olivia Gómez, Burgos



ESQUINA CORRECTORA

ARKANOID VALE MUCHO

En el número 11 pone que *Arkanoid DS* cuesta 39,99€ y yo me lo compré por 29,99€, ¿errata, o han subido el precio? Y opino de que se merecería un 80, yo no lo veo tal mal juego.
kikeLink92, vía web

Error fue. Pero si costara 10€ más, ¿le bajarías esa centésimilla? ¡Malo no es!

RUBIO FOR PRESIDENT!

En el número 11 aparece un mail no mandado por mí titulado "Nintendero", con mi nombre. Supongo que a quien lo ha mandado le hará ilusión ver el suyo.
Víctor Ortega Rubio, vía web

Tu nombre mola. Mira lo del Sensible o... un momento, ¿el de la carta estrella es tu primo?

LA ALEATORIA

PÁGINA 80

¡Aquí viene el Gato Ninja! ¡No dejes que te engañen sus bigotitos!

Si algo nos impactó fue la última idea de *Tenchu 4*. Si las bombas de humo no hacen su efecto, es hora de llamar al temible Gato Ninja. El Gato Ninja es capaz de coger cualquier cosa y usarla como arma, desde un cigarrillo hasta un par de toallas (humedecidas no tienen nada que envidiar a los nunchacos). Es un espía peludito y mono que a todo el mundo que encandila acaba en el otro barrio. Lo hemos adoptado como nuestra nueva mascota videojueguil, e investigando hemos descubierto cierta parte de su historia y leyenda.

Ninja Cat

- El Gato Ninja toma sopa con tenedor.
- El río no fluye, huye del Gato Ninja.
- El Gato Ninja pide un Cuarto de Libra en Burguer King y se lo preparan. Se lo sirve Ronald McDonald, claro.
- El Gato Ninja duerme con una almohada bajo su *Soul Calibur*.
- Naruto usa Chakra para poder caminar sobre el agua. El Gato Ninja no usa nada para poder caminar sobre Naruto.
- El Gato Ninja come Hongos Venenosos *(Super Mario BROS 2)* cuando tiene ardores de estómago.
- El Gato Ninja gana a jugadores profesionales de *Starcraft* coreanos... Con VCE's cuando lleva a los Terran.
- El Gato Ninja sabe dónde está Carmen Sandiego en todo momento.
- El Gato Ninja no usa mensajes de texto en Wii. Usa advertencias de texto en Revolution.
- El Gato Ninja no apaga la luz, enciende la oscuridad.
- El Gato Ninja fue el culpable de la muerte de la madre de Bambi. Luego vistió su cadáver como si fuera un abrigo mientras daba un paseo por el hospital infantil.
- 1984 es la imaginación de un mundo regido por el Gato Ninja en las sombras.
- Freddy Krueger tiene pesadillas con el Gato Ninja.
- El Gato Ninja no juega a ser dios. Jugar es de niños.

PASA DE PÁGINAS PARA LEER LAS CARTAS

DOWN

RECUERDOS DEL PASADO

Hola, lectores! Han hecho falta varios meses, pero al fin esos tipos de NGamer han accedido a contar toda la verdad sobre mi hermano ROB. Tuve que recurrir a toda clase de "favores" vergonzosos, pero me salí con la mía. Aunque ha sido injuriado por la comunidad jugable, este artículo debería devolver a ROB al lugar que le corresponde. Hoy, una sección retro; ¡mañana, el mundo! También he desenterrado *Maniac Mansion* para darnos una vuelta por ella, mostrando los orígenes de Nintendo con las aventuras gráficas. ¡Hay mucha calidad este mes! ¿No os emociona?

LECCIÓN DE HISTORIA
ROBOTIC OPERATING BUDDY

MI GRAN AMIGO ELECTRÓNICO

El dibujo de la patente de ROB. Seguro que no se ven muchas cosas así en la oficina de patentes

En el Año de la Oscuridad, 2029, los amos y señores de este planeta (Nintendo) concibieron el plan definitivo. Cambiarían el futuro a través del pasado. Para ello, necesitaban algo que no sintiese piedad. Ni dolor. Ni miedo. Algo imparable. Crearon... el Robotic Operating Buddy. ¡Tatatacháaaaaannn!

Vale, tal vez suene ridícula esta comparación entre Arnold Schwarzenegger y un robot de 20 centímetros, que puede girar 300º y con una cierta inclinación por levantar cosas. Pero, dejando a un lado las maquinaciones futuristas del T-1000, no se nos ocurre ningún otro robot que haya afectado tanto al curso de la historia. Tal vez las directrices primera y segunda de ROB se basen en utilizar peonzas y bloques de colores; pero su tercera directriz, la secreta, cambió para siempre el mundo de los videojuegos tal como lo conocemos hoy.

Obra del mago de los juguetes de Nintendo, Gunpei 'que sí, que ha sido él quien creó la Game Boy' Yokoi, el Famicom Robot (su nombre original) era una extensión de las pistolas de luz y demás trastos con los que se soñaba en la época. El robot no recibiría órdenes de un mando, sino de flases ópticos de la TV[1].



MALAS TUERCAS

El pobre ROB, limitado a girar y levantar, sólo tuvo dos juegos propios. *Gyromite* (*Robot Gyro* en Japón) venía con extensiones para su base que añadían peonzas a su repertorio de trucos. Al dejar caer las peonzas sobre un panel de presión se pulsaban los botones de un mando de



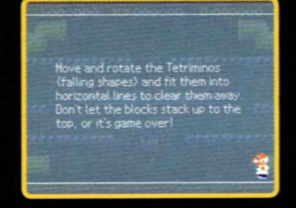
YO, ROBOT
EL LEGADO DE NUESTRO AMIGO ROB



Kirby's Dream Land 3 A lo largo del nivel seis de Sand Canyon, el viejo Kirby recogía seis trozos de plástico blanco. Al final del nivel podía juntarlos todos, y ROB renacía de sus cenizas. ¿Viva?



F-Zero GX Si tienes tiempo para separar los ojos de la pista, es que eres diez veces mejor jugador que nosotros. Pero esos jugadores valientes podrán ver a ROB sentado a la izquierda de la parrilla de salida



Tetris DS ¿Veis ese pequeño hombrecillo de pelo blanco que aparece en las pantallas de información? Es el Profesor Héctor, la estrella de tanto *Gyromite* como de *Stack-Up*. Viene a ser el cruel amo de ROB.



Bochum Welt Este artista italiano de música electrónica lanzó un álbum este mismo año titulado R.O.B., con temas como Family Computer Robot y *Gyromite*. Nuestro veredicto: suena como un microondas.

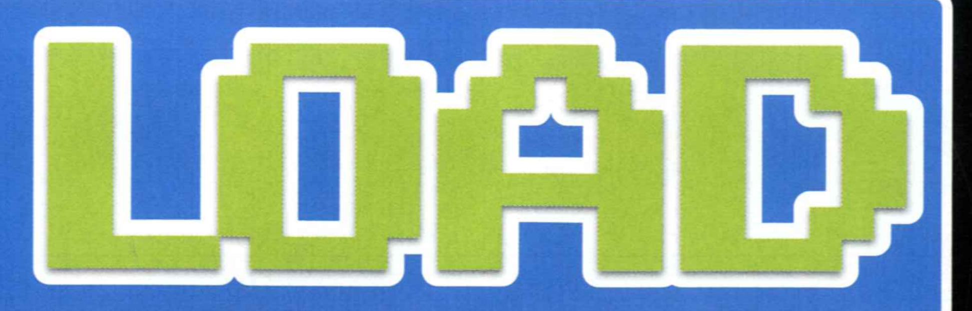
Las novedades de la Consola Virtual p90
Te contamos todas las novedades. Descubre los últimos lanzamientos...

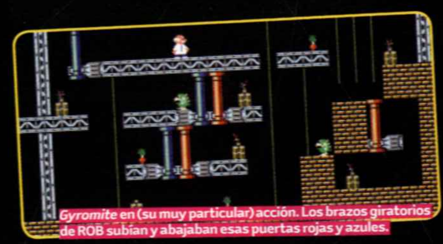


1 Tal y como dice la patente: "un robot con detector de luz que, al ponerse frente a una emisión CRT, detecta una imagen en pantalla. En la pantalla de la emisión CRT, las imágenes que difieren se forman como respuesta a diferentes códigos. El detector de luz responde a un cambio del brillo de la imagen. Este código de señal se descodifica, y los motores se controlan para causar el movimiento correspondiente de los brazos y el cuerpo del robot". Ahí queda.









Gyromite en (su muy particular) acción. Los brazos giratorios de ROB subían y abajaban esas puertas rojas y azules.

NES que iba incorporado, dando la impresión de que (¡vaya!) era el robot quien estaba jugando de verdad. El segundo juego, *Stack-Up*, incluía tecnología robótica mucho más impresionante; tenías que introducir órdenes para programar una rutina de apilar discos. Al escribir todo esto, nos ha dado la impresión de que ninguno de los juegos era gran cosa, pero en 1985 eran algo asombroso. De hecho, ROB se ha convertido en objeto de diversión, al ser el ejemplo ¿vivo? de la hortera visión que se tenía en los 80 de la tecnología robótica. Mucha lo desprecia como a toda esa montaña de basura generada por la cultura pop (Johnny 5, Metal Mickey y el mayordomo robótico de Rocky IV), pero harías mal imitándoles. Porque ROB no sólo levantaba giroscopios y discos de colores; él solito se bastó para liderar la NES en el mercado norteamericano.

El panorama jugable en los 80 era bastante patético. Durante el famoso "crack de los videojuegos", los consumidores se cansaron de los numerosos juegos de escasa calidad, lo cual supuso un duro golpe a las ventas. Nintendo tenía su Famicom esperando en las estanterías; pero nadie la quería tocar.

HÉROE DESCONOCIDO

Las credenciales jugables de ROB eran escasas. Si parece un juguete, suena como un juguete y se controla como un juguete, puedes venderlo en las tiendas de juguetes. La NES ya no era una de esas 'malditas máquinas de videojuegos', sino que se convirtió en parte del paquete que hacía funcionar a ROB. Por supuesto, en cuanto la NES se instaló en los salones, no tuvo problemas para encandilar con sus juegos, pero sólo porque ROB había conseguido venderla antes.

Irónicamente, al demostrar la NES lo fantástica que era como consola, también se ponía de manifiesto lo inútil que era ROB. Destinado a acabar muy pronto relegado al trastero, su importancia cayó enseguida en el olvido. Así que la próxima vez que le pegues una paliza en *Brawl*, recuerda: sin él, no habría *Brawl*.

ROB y su mando para *Gyromite*. Armatoste no es la palabra...

HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS





SONIC THE HEDGEHOG

CONSOLA: **MASTER SYSTEM** PUNTOS Wii: **500**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1**

Basado en el original de Mega Drive, esta adaptación posterior a Master System destacaba por conservar todo el espíritu e incluir nuevos desafíos, niveles y enemigos finales. Es quizá extraño teniendo a disposición el original de Mega Drive.





DOREMI FANTASY MILONS DOKIDOKI ADVENTURE

CONSOLA: **SNES** PUNTOS Wii: **900**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1**

Siguen los subtítulos de pantalla en japonés. Pero es de lo más original y actual del catálogo.

WarioWare Con el original de GBA se inició la tendencia de que ROB hiciese cameos en los recopilatorios de minijuegos de Wario. Su primera aparición es una versión de cinco segundos de *Stack-Up*.



WarioWare Twisted Siguiendo la tradición de ¿Dónde está Wally?, ROB aparece en (ese juego todavía por salir en Europa) *WarioWare Twisted*, en el suelo de la casa de 9- y 18-Volt.



WarioWare: Smooth Moves Cómo nos arrepentimos de tantos años de ensañamiento en la prensa escrita y online cuando ROB se convierte en un gigantesco jefe final para el escenario de 9- y 18-Volt. ¡Ups!



The 'ROB' Esta cancioncenja y este baile, que no tienen aprobación de Nintendo, demuestran que hay quien sigue jugando con su ROB. Podéis verlo y aprenderlo en *tinyurl.com/2v4ek4*.



ROB quiere salir a jugar Esta petición capta la tristeza inherente que reside dentro de los ojos de cada ROB; busca que desempolvemos a nuestros amigos y les demos algo de cariño: *tinyurl.com/3uvmue*.



2 Dad vuestro veredicto tras escuchar algunos fragmentos en la página de Welt en MySpace: *tinyurl.com/5hbo27*.



Aquí estamos, en el exterior de la mansión epónima. En el cartel pone: "los intrusos serán mutilados de formas horribles", algo que no ponemos en duda. Por suerte, afrontaremos la aventura con tres héroes adolescentes, así que podemos permitirnos el perder un amigo o dos.

NIVEL CLÁSICO: Y VAN 12 SEGUIDOS

MANIAC MANSION

Visitamos la auténtica casa de los horrores...

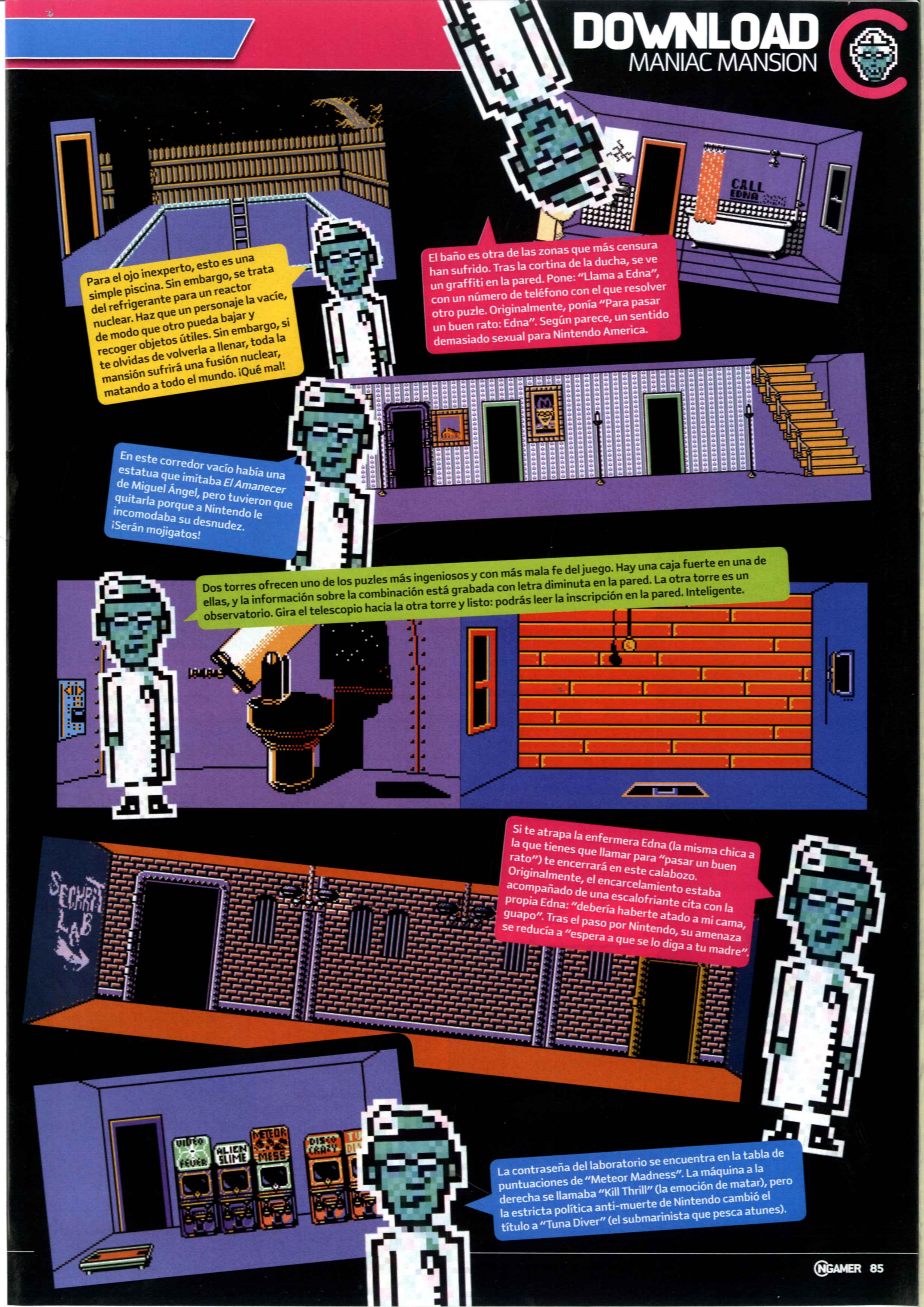
Monkey Island, Full Throttle, Sam & Max... todos son grandes juegos, pero ninguno de ellos hubiese sido posible sin *Maniac Mansion,* el título que dio lugar al SCUMM, ese motor de juego que se convirtió en la base de todas las aventuras clásicas de finales de los 80 y principios de los 90.

Maniac Mansion no fue creado con la NES en mente, sino que se trató de un port de la versión de C64, pero con algunas extrañas restricciones impuestas por la censura de Nintendo América. Sigue presente esa historia de una novia secuestrada y un puñado de lunáticos, pero claro, no se habían metido con Nintendo. Uníos a nosotros y al doctor Fred, el Karlos Arguiñano del mundo de los científicos locos, mientras analizamos la pregunta: ¿quién viviría en una casa así?

Grabar música es algo clave para resolver varios de los puzles más extraños de *Mansion.* Usa la sala musical: puede tratarse de grabar una melodía con un tono elevado en una cinta, para poder reproducirla en otra habitación y romper una lámpara; o bien de grabar una cinta para impresionar a un tentáculo alienígena con sueños de llegar al estrellato.

En parte, que *Maniac Mansion* llegase a ver la luz se debe a que el desarrollador Ron Gilbert estaba cansado del desprecio por la lógica. Por eso mismo, a una planta debes echarle Pepsi para que crezca, convirtiéndose en una improvisada escalera. Y si no quieres ir de cabeza contra el maléfico meteorito, es posible utilizar la máquina de escribir para pulir tu escritura creativa, consiguiéndote así un contrato de publicación.

¿Quién trabajaría en una cocina así? El frigorífico tiene una buena reserva de zumo de frutas, una bebida que le encanta al tentáculo alienígena verde que reside en la mansión. Pero no te molestes en coger la motosierra del enganche para cuchillos: es una de las numerosas pistas falsas del juego. La cocina también acoge la interesante secuencia en la que metes a un hámster dentro del microondas. Para el lanzamiento europeo, se ha eliminado esta parte, pero si le devolvías los restos del hámster al dueño, éste te mataría. ¡Nosotros haríamos lo mismo!


CALL
EDNA
Para el ojo inexperto, esto es una simple piscina. Sin embargo, se trata del refrigerante para un reactor nuclear. Haz que un personaje la vacíe, de modo que otro pueda bajar y recoger objetos útiles. Sin embargo, si te olvidas de volverla a llenar, toda la mansión sufrirá una fusión nuclear, matando a todo el mundo. ¡Qué mal!
El baño es otra de las zonas que más censura han sufrido. Tras la cortina de la ducha, se ve un graffiti en la pared. Pone: "Llama a Edna", con un número de teléfono con el que resolver otro puzle. Originalmente, ponía "Para pasar un buen rato: Edna". Según parece, un sentido demasiado sexual para Nintendo America.
En este corredor vacío había una estatua que imitaba *El Amanecer* de Miguel Ángel, pero tuvieron que quitarla porque a Nintendo le incomodaba su desnudez. ¡Serán mojigatos!
Dos torres ofrecen uno de los puzles más ingeniosos y con más mala fe del juego. Hay una caja fuerte en una de ellas, y la información sobre la combinación está grabada con letra diminuta en la pared. La otra torre es un observatorio. Gira el telescopio hacia la otra torre y listo: podrás leer la inscripción en la pared. Inteligente.
Si te atrapa la enfermera Edna (la misma chica a la que tienes que llamar para "pasar un buen rato") te encerrará en este calabozo. Originalmente, el encarcelamiento estaba acompañado de una escalofriante cita con la propia Edna: "debería haberte atado a mi cama, guapo". Tras el paso por Nintendo, su amenaza se reducía a "espera a que se lo diga a tu madre".
VIDEO FEVER
ALIEN SLIME
METEOR MESS
DISCO CRAZY
La contraseña del laboratorio se encuentra en la tabla de puntuaciones de "Meteor Madness". La máquina a la derecha se llamaba "Kill Thrill" (la emoción de matar), pero la estricta política anti-muerte de Nintendo cambió el título a "Tuna Diver" (el submarinista que pesca atunes).

NG TRUCOS

Los trucos de los juegos más novedosos en tu nueva sección de consulta obligada

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA

En el menú principal , accede al apartado de opciones e introduce los siguientes códigos para conseguir extras:



- **AAYLA** - Traje de Aayla Secura
- **BENKENOBI** -Traje de Obi-Wan Kenobi
- **CHOSENONE** -Traje de Anakin Skywalker
- **CORTOSIS** - Invencibilidad
- **DANTOOINE** - Traje Caballero Jedi
- **DREXLROOSH** - Traje de Drexl Roosh
- **GRANDMOFF** - Todos los trajes
- **HIDDENFEAR** - Traje de Darth Phobos
- **HOLOCRON** - Traje Lord Sith
- **EDIMASTER** - Traje de Mace Windu
- **COUNTDOOKU** - Todos los combos
- **LIGHTSABER** - Aumenta el poder de tu sable láser
- **TYRANUS** - Todos los poderes
- **VERGENCE** - Poder de la fuerza infinito
- **SPEEDER** - Un millón de puntos

SPACE INVADERS EXTREME

¿Quieres nuevos modos para tu mata-marcianos favorito? Pues haz lo siguiente:

MODO EXTRA: Desbloquearlo es tan sencillo como completar el Modo Arcade en cualquier dificultad. También desbloquerás el Modo Infinito.

MODO STAGE: Sólo tienes que completar con exito el primer nivel del Modo Arcade. Ahora podrás seleccionar en qué fase quieres empezar a jugar.



COOKING MAMA 2

TROFEOS DESBLOQUEABLES
Para conseguirlos tendrás que jugar en los modos Cook With mama y Let´s cook. Desbloquearás nuevos personajes, recetas e items. Además te daran un trofeo por cada categoria desbloqueada

TROFEO MAMA
Para conseguirlo tienes que desbloquear primero a las personas del modo Let´s cook.

TROFEO RECETAS
Si lo quieres, tendrás que cocinar con éxito las 80 recetas

TROFEO ITEMS
Para desbloquear este trofeo es necesario que recopiles todos los items que encontrarás en Diseño Diario.

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

PLUMA AZUL
Dale 200.000 campanas a la ciudad de Boondox

PLUMA VERDE
Dale 10.000 campanas a la ciudad de Boondox

PLUMA MORADA



Dale 1.100.000 campanas a la ciudad de Boondox

PLUMA ARCOIRIS
Dale 6.400.000 campanas a la ciudad de Boondox

PLUMA ROJA
Dale 800.000 campanas a la ciudad de Boondox

PLUMA BLANCA
Dale 1.400.000 campanas a la ciudad de Boondox

PLUMA AMARILLA
Dale 500.000 campanas a la ciudad de Boondox

MODELO MANSION
Gana 150.000 puntos

MODELO UNA HISTORIA
Gana 70.000 puntos



MODELO DOS HISTORIAS
Consigue 100.000 puntos

99.999 BAYAS
Ingresa 20.000 bayas en el banco, después pon la fecha del juego en el primer día del primer año que permita, guarda y apaga. Haz la misma operación tambien en la consola. Enciéndela, pon el último dia del último año y después haz lo mismo en el juego.

DUNGEON EXPLORER: WOAA



DESBLOQUEAR EL MODO DIFÍCIL

DONKE Y KONG: JET RACE

CONSEGUIR NUEVAS COPAS
DIAMOND CUP: Consigue completar la Saphire Cup en el modo Novato.

PLATINUM CUP: Consigue completar la Diamond Cup en el modo Novato.

RANDOM CUP: Consigue completar la Selection Cup en cualquiera de los niveles de Dificultad.



SAPHIRE CUP:Consigue completar la Topaz Cup en el modo Novato.

DESTROY ALL HUMANS



TODOS LOS TRUCOS
Haz lo siguiente para conseguir todos los trucos

Sitúate en el menu desplegable del comienzo y mantén presionado el stick analógico del nunchako durante unos segundos. Al hacerlo debería aparecer la deseada ventana de trucos. Introduce los siguientes comandos con la cruceta de wiimote para desbloquear todos los trucos del juego.

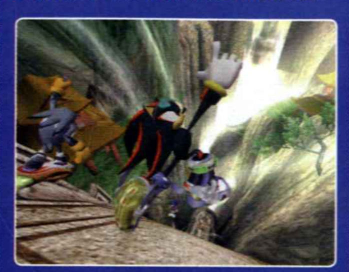
Para conseguirlo tendrás que pasarte el juego y después de los creditos del final, ve al lago del templo y echa un vistazo dentro del pozo.
Se te preguntará si quieres comenzar otro viaje. Si aceptas comenzaras de nuevo en el modo difícil.

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Desbloquea algunos apartados no disponibles al comienzo del juego haciendo lo siguiente:
CINEMÁTICAS:
INICIO: Empieza la historia con



dificultad Heroes.
INSERT: Termina la historia Babylon.
FINAL: Termina la historia Babylon.
PERSONAJES Y MODOS DESBLOQUEABLES
SHADOW: Haz la historia del Team Sonic.
ROGUE: Haz la historia del Team Sonic.
CREAM: Haz la historia del Team Sonic.
SILVER: Termina con éxito la historia Babilón.
NiGHTS: Completa con éxito todas las misiones .
EGGMAN: Haz la historia Babylon.
AMIGO: Haz todas las misiones



del modo Historia.
MODO 90s Boulevard: Termina la historia Babylon.
MODO 80s Boulevard: Termina la historia Babylon.
MODO WORLD GRAND PRIX: Haz la historia del Team Sonic.

BAROQUE

COSEGUIR TODOS LOS BAROQUES
Completa con éxito las siguientes tareas para conseguir más tipos de baroques.



TROTAMUNDOS DISTANTE:
No has conseguido ningún Baroque.
MUERTE INPRUDENTE:
CAE FUERA DE LA NEURO TORRE CUANDO TU NIVEL ESTÁ SOBRE 2.
INÚTIL:
Para conseguirlo tienes que caer, sin hacer nada, en El Otro Mundo
IMPERDONABLE:
Ten una conversación con un hermano fantasma específico.
LIBERADOR:



Una vez enterrado purifica a:
LONGNECK, HORNED GIRL Y A THE BAGGED ONE.
FAN DE LOS GATOS:
Usa el torturador de gatos al menos tres veces en un mismo piso.
AMANTE DE LOS GATOS:
Usa el torturador de gatos seis veces en un mismo piso.
ATAÚD LIBRE:
CONQUISTA TODAS LAS MAZMORRAS DE ENTRENAMIENTO.
COLECCIONISTA
Obten Ítems de Urim, The Mind Reader, The Worker Angel y Doctor Angelicus.
FLECHA DE EROS
Completa con éxito la Neuro Torre en Modo Codicia.
SOY EL MUNDO
Para conseguirlo tendrás que fusionate con el Dios Absuluto cuando estés ciego y sordo.



Dragon Quest Monsters

PREMIOS DE COMISARIO
Consigue lo siguiente para desbloquear los premios.

REY SLIME METAL
Obtén 100 habilidades

KAISER SLIME METAL
Obtén 150 habilidades

LEOPOLD
Todas las habilidades

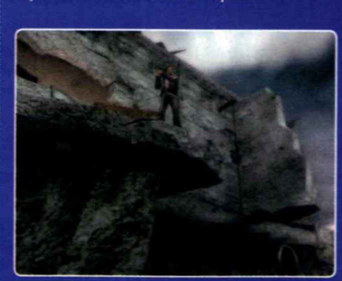
METAL SLIME LÍQUIDO
Para obtener esta recompensa tendrás que conseguir 100 monstruos.

ABUELO SLIME
200 monstruos .

ROBIN HOOD
Completa todas las librerías y consigue todas las habilidades del juego.

ALONE IN THE DARK

EVITAR EL LABERINTO DEL INICIO
Al poco de comenzar nos adentraremos en un complicado y largo laberinto. Para librarnos de tan molesta prueba sólo hay que aproximarse a la casa que



encontrarás al inicio de la aventura y dirigirte hacia la izquierda. En el suelo de esta zona, en una de las esquinas, verás una baldosa de color gris distinta a las demás. Sitúate sobre ella y pulsa el boton acción. Con este truco, serás transportado directamente a la casa, ahorrándote el laberinto.

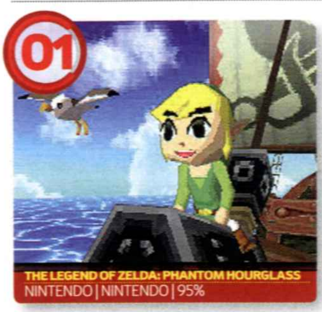


¿Quieres saber en todo momento qué juegos son los mejores? Entra en ngamer.es

TOP 10 DS



LO MEJOR DE DS QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR


01 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.


02 **ADVANCE WARS DARK CONFLICT** *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 **ADVANCE WARS DUAL STRIKE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



04 **PLANET PUZZLE LEAGUE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



05 **THE WORLD ENDS WITH YOU** *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



06 **ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



07 **NEW SUPER MARIO BROS** *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



08 **WARIOWARE: TOUCHED!** *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores




09 **FINAL FANTASY XII RW** *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.




10 **FINAL FANTASY TACTICS A2** *PROEIN | SQUARE ENIX | 88%*
Tenemos lo mismo, pero mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida.



TOP 10 Wii

LOS MEJORES JUEGOS DE WII HECHOS JAMÁS


01 SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

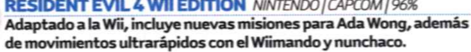
Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

02 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 **SUPER SMASH BROS. BRAWL** *NINTENDO | SORA | 96%*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.




04 **RESIDENT EVIL 4 WII EDITION** *NINTENDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



05 **NO MORE HEROES** *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



06 **METROID PRIME 3 CORRUPTION** *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



07 **OKAMI** *CAPCON | PROEIN | 91%*
Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.



08 **GUITAR HERO III** *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



09 **ZACK & WIKI** *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



10 **DE BLOB** *THQ | BLUE TONGUE | 90%*
Como te agrade mínimamente, acabarás enganchado a su oferta de diversión sencilla. El éxtasis de música y color es algo distintivo que nadie debería dejar de probar.



ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	NINTENDO POWER (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION - WII	90	-	6	-	31	8	8	7,5	7	8,4
STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA - WII	74	81	-	85	-	7,5	6	6	-	7,8
SAM & MAX SEASON ONE - WII	85	-	-	-	-	7	-	-	-	-
SAMBA DE AMIGO - WII	85	86	-	-	-	9	-	-	6	7,5
SPORE - DS	78	-	-	-	29	8	6	6,5	5	7,8
OPOONA - WII	85	82	-	-	31	7	6	6,5	8	6,8
SPACE CHIMPS - WII	54	-	-	-	-	-	-	-	-	6,5
MR SLIME JR - DS	70	-	-	-	-	6	-	4,5	-	5
SUMMER ATHLETICS - WII	63	71	-	-	-	-	-	3	-	5,2

LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

Pocas novedades, pero los últimos títulos han conseguido que no paremos de jugar con ellos, como por ejemplo:

SUPER MARIO RPG
No sabemos si es la falta de práctica con el género pero no le dábamos tantos asaltos como nos está costando. ¿Que todavía no lo tenéis? ¿A qué estáis esperando?

DIG DUG
Algún nostálgico de la redacción sigue escarvando por los túneles más retros de todos los tiempos.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Su sistema de piedra, papel o tijera sigue teniendo algo sugerente y atractivo que lo hace único e inolvidable. Aunque es extraño pagar por algo que en su momento fue gratuito.

LO RETRO + JUGADO

SUPER METROID
David lo acaba de rejugar, y su ilusión fue doble al ver el Va de Retro en nuestra hermana EDGE

CHU CHU ROCKET
Secuelas de nuestro reportaje-homenaje. ¿Os hemos dicho ya que lo juguéis? ¿Tantas veces?

SURVIVAL KIDS
De nuevo a los orígenes para entender las novedades.

DRAGON QUEST IV
Otra vez. Lo cierto es que en el fondo hay un gran cambio. El problema es que no lo vimos.

PHOENIX WRIGHT TRIALS AND TRIBULATIONS
Para nosotros, este juego ya es tan retro como los demás. ¡Ja!

KIRBY'S ADVENTURE
¿Otra vez aquí, Kirby? ¿Has visto a tu homólogo texturizado? Nunca te vayas a la competencia, por favor.

SUSCRÍBETE AHORA A



CON UNA GRAN OFERTA

*** Cada número te costará sólo 2.20€ en lugar de 2.90€**

- * Paga cada tres meses 6.60€ (2.20€ por ejemplar)
- * Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- * Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- * Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- * Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)



SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6.60 € (2.20 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,60 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01013

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

- * Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- * Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
- * Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

PRÓXIMO NÚMERO

DINOS TODO LO QUE PIENSAS

Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista: **www.ngamer.es**



Grand Theft Auto Chinatown Wars

¡NO TE LO PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97

No confíes en lo que leas en weazelnews.com – nosotros tenemos la información más novedosa



ANIMAL CROSSING La información más actual justo antes de la salida del juego
WIIWARE El futuro de la descarga. Pasado, presente y futuro.
ESPECIAL POINT AND CLICK La aventura gráfica resucita, gracias a Wii.
MUCHAS MÁS REVIEWS Wii Music, Sonic Unleashed, Clone Wars, Call of Duty, Tomb Raider...

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!


16+
www.pegi.info
Nintendo
HURACÁN
TSUNAMI
TERREMOTO
ERUPCIÓN VOLCÁNICA
¡VIVE UN DÍA INFERNAL!
Wii
DISASTER
DAY OF CRISIS
16+
PAL
Nintendo
DISASTER
DAY OF CRISIS™
Raymond Bryce, antiguo marine de los EE.UU. y especialista en rescates, vuelve a la acción. Un grupo de terroristas amenaza la nación aprovechando una devastadora serie de desastres naturales. Resiste los disparos entre huracanes y terremotos, ábrete camino entre edificios derrumbados para rescatar a los supervivientes, escapa de mortales tsunamis, sobrevive a violentas erupciones volcánicas... Para ello cuentas con un arma única: el mando de Wii. Enfréntate a 23 fascinantes niveles. Hazte más fuerte, mejora tus habilidades ¡y salva al mundo del desastre nuclear!
© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
www.wii.com
Wii